POOL OF RADIANCE™

RUINS OF MYTH DRANNOR

FORGOTTEN REALMS®

"The first game ever to use the new D&D® game rules!"

SSI

DUNGEONS & DRAGONS®

Ubi Soft

POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR

©2001 **Ubi Soft, Inc**. All rights reserved. **DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS**, and the **Wizards of the Coast** logo are registered trademarks and **POOL OF RADIANCE** is a trademark of **Wizards of the Coast, Inc**. a subsidiary of **Hasbro, Inc**. **Ubi Soft Entertainment**, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks of **Ubi Soft, Inc**. All other trademarks are the property of their respective owners.

INHALTSVERZEICHNIS

PROLOG 7

Installation 13
Systemanforderungen 13
Elektronische Registrierung 14
Deinstallation 14
Spiel starten 14
Einzelspieler 15
Multiplayer 15
Einführung 16
Optionen 16
Beenden 16
Spieloptionen konfigurieren 16
Filmsequenzen 16
Einstellungen 17
Tastaturkürzel 18
Credits 18
Hauptmenü 18

KAPITEL 1: ERSTELLEN EINER GRUPPE 19

Erstellen eines neuen Charakters 19
Auswahl des Volks 19
Klassenauswahl 24
Festlegung der Gesinnung 33
Verteilung der Attributswerte 34
Ihr Charakter 39
Der Charakterbogen 40
Das Inventar 42
Die Zauber 44
Fertigkeiten und Talente 44
Statistiken 49

KAPITEL 2: ABENTEUER IN MYTH DRANNOR 50

Grundlagen des Spiels 50
Wer ist der Spielleiter? 50
Mauszeiger 50
Markierungen 51
Beutesymbole 54

Tastaturkürzel 55
Der Abenteuerbildschirm 56
Das Spielmenü 56
Aufgaben mitverfolgen 57
Zeitangabe 57
Karten lesen 58
Kontrolle der Gruppe 59
Lebensenergie der Gruppe 59
Der Anführer der Gruppe 59
Gruppen- und Einzelformationen 59
Ruhepausen 60
Neue Mitglieder in die Gruppe aufnehmen 61
Eigenschaften der Charaktere 62
Das Charaktermenü 62
Der Rucksack Ihres Charakters 64
Gegner besiegen 65
Kampf und Initiative 66
Kampfaktionen 66
Das Kampfmenü 67
Bewegung während des Kampfes 68
Besondere Kampfsituationen 69
Schaden und Tod von Charakteren 70

KAPITEL 3: SPIEL MIT FREUNDEN 71

Multiplayer-Spiel beitreten 72
Multiplayer-Spiel erstellen 74
Multiplayer-Spiel laden 74
Neues Multiplayer-Spiel beginnen 74
Multiplayer-Spiel 75
Karten 75
Kämpfe in Multiplayer-Spielen 75
Gruppen- und Einzelformationen in Multiplayer-Spielen 76
Tod von Charakteren in Multiplayer-Spielen 76

KAPITEL 4

ERFAHRUNG UND AUSRÜSTUNG 77

Fertigkeiten 78
Konzentration (KO) 79
Mechanismus ausschalten (IN) 79
Heilkunde (WE) 79
Verstecken (GE) 79
Lauschen (WE) 79
Leise bewegen (GE) 80
Schlösser öffnen (GE) 80
Suchen (IN) 80
Zauberkunde (IN) 80
Entdecken (WE) 80
Talente 81
Blind kämpfen 81
Doppelschlag 81
Im Kampf zaubern 81
Kampfreflexe 82
Zusätzliches Vertreiben 82
Große Zähigkeit 82
Verbesserter kritischer Treffer 82
Verbesserte Initiative 82
Eiserner Wille 83
Blitzschnelle Reflexe 83
Beweglichkeit 83
Kernschuss 83
Heftiger Angriff 83
Präzisionsschuss 84
Rennen 84
Fertigkeitsfokus 84
Durchschlagende Zauber 85
Abhärtung 85
Erfahrung 85
Charaktere mit Klassenkombinationen 85
Waffen 87
Waffenkategorien 88

Waffeneigenschaften 89
Rüstungen 92
Magische Gegenstände 94

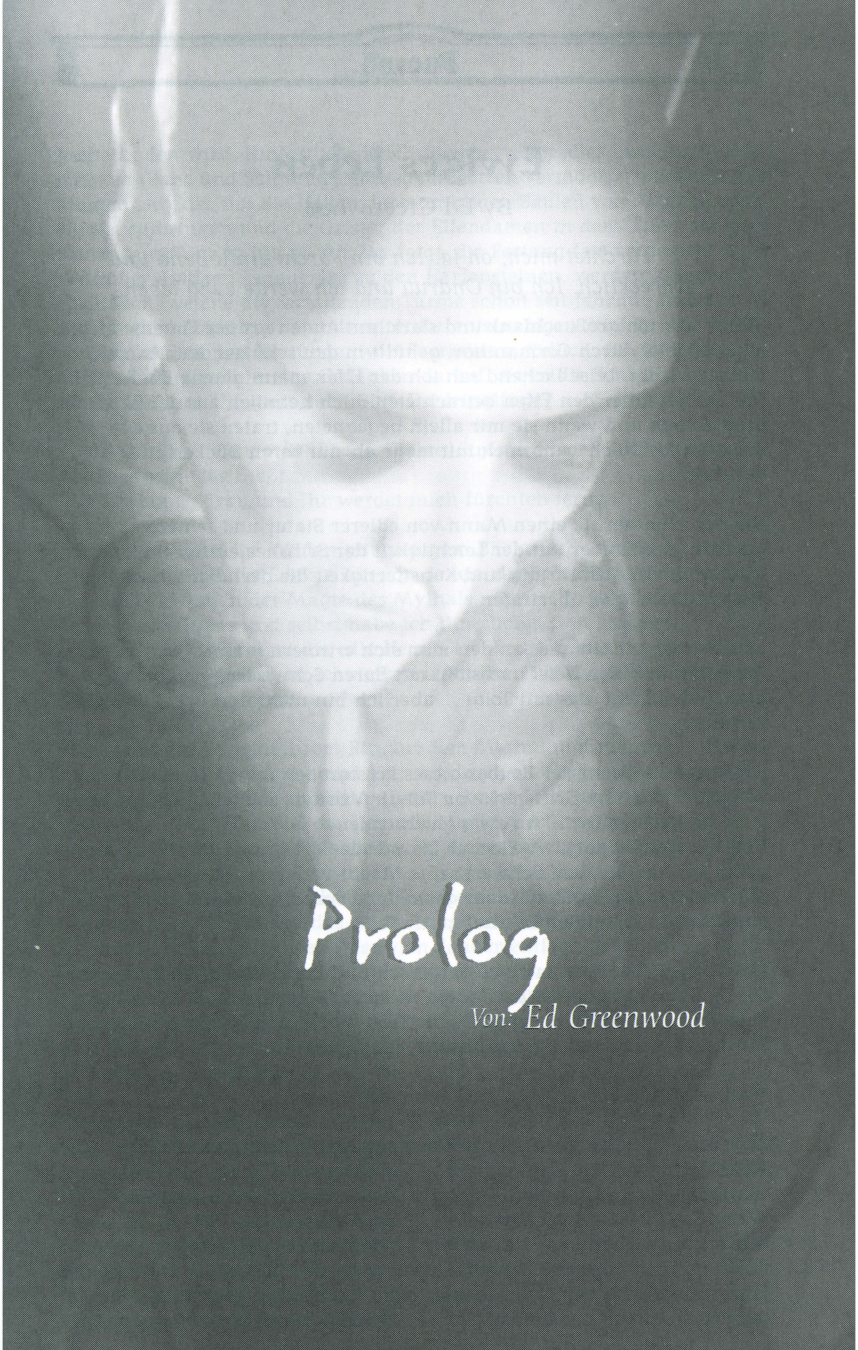
KAPITEL 5: DAS GESAMMELTE WISSEN DER REICHE 95

Bibliothek der Zauber 96
Zauber 97
Beschreibungen der Zauber 99
Monster 123
Arraccat 123
Drachenartige 123
Dunkelelfen 123
Echsenmenschen 124
Naga (Wächter & Dunkle) 124
Ork 125
Untote 126
Die Großen Hallen im Überblick 127

EPILOG 128

Anhang 128
Klasseninformationen 129
Technischer Support 136

Credits 138
Stormfront Studios 138
Ubi Soft Entertainment 140



Prolog

Von: Ed Greenwood

Ewiges Leben

By Ed Greenwood

*** Fürchtet mich, oh ja. Ich bin Furcht einflößend und schrecklich. Ich bin Ondruu und ich werde ewig leben*

Einst war ich groß, schlank und stark, mit Augen grüner Flamme gleich. Ich wandelte durch Cormanthor, gehüllt in den schützenden Mantel meiner Macht. Leise lachend sah ich der Elfen mannigfache Eitelkeiten. Die Damen unter den Elfen betrachteten mich heimlich aus den Winkeln ihrer Augen und wenn sie mir allein begegneten, traten sie aus den Schatten der Nacht, um mich mit mehr als nur ihren Blicken zu berühren.

Nie zuvor hatten sie einen Mann von edlerer Statur und feineren Zügen gesehen, der Zauber mit der Leichtigkeit der Srinshee entfesseln konnte. Zauber, die in Ausführung und Kunstfertigkeit die der überheblichsten Starym-Erzmagier übertrafen.

Oh ja, ich war jemand, an den man sich erinnern musste. Jetzt haltet Ihr mich für einen Geist und stoßt mit Euren Schwertern nach dem funkelnden Licht, das mir folgt ... aber ich bin nicht dort, wo Ihr mich vermutet.

Ich bin im Geflecht der Zauber dieses faustgroßen Smaragdes. Seht Ihr, wie ich funkle? Im Griffstück von Talath Mornyrs schneller Klinge. Ja, an meinem liebsten Ort ... im ewig leuchtenden
Netz der Magie, dort, wo Eloedar Lyrindralee die großartigen Zauber gefangen hat, die dem Schwert seine Macht verleihen. Die Macht, Botschaften, Zeichen und sogar gestohlene Sprüche durch die Lüfte von ganz Faerûn zu seinem Besitzer zu tragen.

Ah, aber Ihr beginnt, mich zu vergessen und Eure Anspannung weicht. Ihr blickt zu Orten, an die Ihr Euch nicht zu gehen getraut. Die Festung Cormanthor: Mächtig und edel steht das, was von ihr übrig ist. Ich sehe, Ihr fürchtet sie ... aber mich fürchtet Ihr nicht.

Man wird mich nicht so schnell vergessen.

Zerschneidet nur die Luft, Ihr armseligen Schwertkämpfer! Versucht zu verletzen, was selbst Götter nicht zu verletzen vermögen! Leise lachend werde ich das Licht dieser Blume aus Glas erwecken. Amethyst und Bernstein, geschmolzen und geformt von Sarsaree dem Weber. Still beginnen die Flammen sich im Rhythmus meines Tanzes zu wiegen, während ich Wohlgerüche und Zauber entfessle, die über Tausende von Jahren geruht haben. Nein, schlagt nicht nach solch Schönheit, oder ich durchbohre Euch mit Blitzen, auf dass man in Euren Stiefeln nur noch

Asche finden wird. Hinfort werde ich fliegen, wenn alles, was Ihr meinem Glanz und Schimmer entgegenzusetzen vermögt, der Stahl Eurer Klingen ist! Fort, um die Hallen der unzähligen Säulen von Aladaen zum Singen zu bringen und die Geister der Elfendamen in den Tiefen der Säulen zum Tanz zu bitten. Ah, Ihr folgt, die Festung fast vergessen! Weit über Aladaen hinaus, bis zu den Harfensteinen, werden Klänge erschallen, welche die zerfallenden Türme schon seit Jahrhunderten nicht mehr umspielten ... und weiter Euren staubigen Stiefeln vorauseilend zu den Rüstungen von Faeravarra; tödlich, finster und unheimlich, warten meine Gedanken darauf, sie in die Schlacht zu schicken! Blut - Ihr giert nach Blut, Eindringlinge?

Blut sollt Ihr bekommen. Bäche, Flüsse, Ströme davon! Doch es wird das Eure sein, das fließt
Ja! Ich bin Ondruu und Ihr werdet mich fürchten lernen ...

Aber, haltet inne, Ihr Wilden mit gierigem Blicke und wütendem Herzen. Bedenkt, dass ich der Edelste bin von denen, die hier den Winden gleich auf den Schwingen der Magie des Mythals reiten. Oh, ja. Ich weiß um den Akt der Gnade und selbst habe ich ihn auch schon anderen erwiesen. So wie es einst die edle Herrin tat, deren Schönheit mein Herz noch heute vor Verlangen schmerzen lässt. Den Dunklen allerdings ist diese Gnade völlig fremd.

Sie treibt der Zorn zu ihrem Ritt auf dem Mythal und nicht ihr Denken. Ausgezehrt und verdammt sind sie, versklavt von denen, die es wagten, die Macht des Mythals zu manipulieren. Sie ist hier, sie ist das Flüstern in des Baelnorns Ohr. Sie, die sie nach Macht giert, marschiert mit Augen lodernder Flamme gleich, neben dem, was einst ein Drache war.

Sie mit den Panzerhandschuhen. Sie, die sich für die Königin von Myth Drannor hält, verwandelt das Mythal zu einer Waffe des Schreckens ... Zu einem Funken, der ihre armseligen Zauber entfachen soll. Sie sieht nur sich und ihre Gelüste, macht Wesen zu Werkzeugen und ist dennoch nicht einmal in der Lage, die noch so nahe Zukunft zu erkennen. Ich kannte viele mächtige Männer, aber nur selten sah ich Frauen, die am Netz der Magie meisterhaft spinnen. Eine, das sag' ich Euch, eine davon ist mehr als genug.

Wenn Ihr sie trefft, so werdet Ihr es wissen, noch bevor sie Euch mit wirrem Blicke zur Strecke gebracht hat. Sie verlangt nach mehr ... immer mehr ... mehr Körper und mehr Seelen. Mit dem Mythal erschafft sie sich Heere von Verbündeten. Drachen, einstige Drachen - alles wird versklavt, bis die Saat des Pfuhls so weit entfernt von diesem einst glorreichen Ort aufgeht, dass auch die letzte große Stadt des Reiches seine Macht spürt. Wie Viehherden werden die unterjochten Seelen dann für sie in andere Ländereien strömen, bis ihre Macht gigantisch ist. Vielleicht will sie ja in den Kreis der Götter, als neuer Stern zu den

anderen stoßen. Wo sollte der Weg solcher Macht sonst hinführen? Doch sah ich Sterne selbst aus höchsten Höhen schon zu Boden stürzen ... und obgleich ihr Licht hell erstrahlt, so ahnt sie nichts von Ondruus Existenz und den anderen wachsamen Geistern, die auf dem Mythal reiten. Wenn sie zu weit geht und ihre dunkle Macht zum Schlag ausholt, dann werden wir kommen ... Aus den Kellern werden wir strömen, aus Gewölben vermauert und längst vergessen. Die Grüfte sollen sich dann öffnen und selbst die in den tiefsten Tiefen, der feuchten Erde dieser einst so edlen schönen Stadt vergrabenen Särge werden sich unserem Ruf nicht entziehen können. Wir werden uns auf sie stürzen und unser Zorn wird den Schrecken unserer Erscheinung um das Dutzendfache übertreffen.

Ahh, Vorsicht! Eindringlinge! Wir sind mehr als nur die Stimmen im Wind. Einige von uns wurden hier gefangen, einige umarmten das Mythal, als es entstand. Andere sanken hinein, als sie der täglichen Aufgaben überdrüssig wurden, oder der Feind kam, um das Volk des Mythals in Stücke zu reißen! Da! Seht ihr? Das Spiel des Lichts unter dem dunklen Torbogen, beim Schutt, der einst das Haus von Alaungaleir war? Es ist ein anderer Geist des Mythals: Amanthala, die Dunkle Herrin von Nornaneir, die schwärzeste Magierin von ganz Myth Drannor. Sie badete in ihrem eignen Blut und dem von Menschen, die es ihr gerne gaben. Die Menschen durften dafür vom blauen Elfen-Feuerwein kosten, der ihnen ein längeres Leben schenkte. Ewig ist das bereits her, und sie vermisst es. Sie hasst die seelenlosen Dunkel-Ohren und die einstigen Drachen noch mehr als Ondruu ... Noch mehr als jene hasst sie allerdings diese Nicht-Königin mit ihren armseligen Sprüchen und ihrer unbändigen Gier nach Macht.

Sie hätte sich schon vor langer Zeit unserem Pfad anschließen sollen, um ewig im Mythal zu leben und sein Lied zu singen. Das Lied tausender und abertausender Magier, die sich selbst aufgaben, um ihre Kräfte zu einen. Die diese Mächte wie eine Harfe spielten und das Mythal wachsen ließen und am Leben hielten.

Ich vermisse die alten Tage. Das Mythal ist schon seit langer Zeit nicht mehr gewachsen. Einst erstreckte es sich unendlich weit. Ich konnte die Lichter von Sembia oder den Nachthimmel zwischen den Sternen und dem Mondsee betrachten. Dunkelheit liegt nunmehr auf ihm. Nirgendwo gibt es jemanden, der sein Geflecht erneuert, um Myth Drannor seinen alten Glanz wiederzubringen.

Und doch seht mich tanzen, von der heißen Amanthala zu diesem Balkon, der an Kletterpflanzen und den Knochen der Feinde zu ersticken droht. Hier am Rande des Hauses der Edelsteine starben sie, wie Kröten, Füchse und Krieger sterben. Ihre Geister zerschmettert und verzehrt von der Sphäre vor ihrem Herzen. Oh, ja, Daraedyntyr, dunkel, weich und rund, ein schwarzer Edelstein so groß wie die Köpfe von sechs Männern. Er ist

hier, er schwebt zwischen den zerschmetterten Knochen und ... lauert. Er lauert darauf, Euch zu töten, wenn Ihr es wagen solltet, ihn zu berühren. Ich kann hier tanzen, zwischen seinen tödlichen Zaubern ... ich bin fast ein Geist.

Und das ist Tyches Gnade für Euch, denn Ondruu war gewiss nicht der schwächste der Kampfmagier. Ich war einer derer, die gerne vom Tod umgeben waren und die Schlacht liebten. Oh, ja. Denn Euer Glück hätte Euch längst verlassen, ungestüme Abenteurer, hätte ich meinen Körper noch ...

„Schon wieder, seht Ihr? Es scheint fast, als ... als wolle es uns provozieren."

Delemoenes Stimme klang etwas müde, aber damit konnte sie keinen ihrer Gefährten täuschen. Die aufgeregten Lichtbrechungen der Wächtersteine, die in ihre Panzerhandschuhe eingesetzt wurden, könnten etwas damit zu tun gehabt haben.

„So, so?!? Das ist also ein Furcht einflößender Geist, der uns alle in das Verderben reißen wird? Ich glaube, bis jetzt ist noch keiner gestorben, oder?" Der mächtige Krieger betrachtete den moosbewachsenen schiefen Turm zur linken und warf dann schnell einen Blick auf den moosbewachsenen Turm auf der rechten Seite.

„Hmmm", sagte er und blickte dabei fast ein bisschen widerstrebend in die Dunkelheit, die vor ihnen lag, „hier müssen unzählige Feinde gewesen sein, welche die Elfen mit ihren Klauen in einem Sturm der Vernichtung zerrissen haben!"

„Danke, Solor," sagte Delmoene kühl, ohne auch nur für eine Sekunde ihre Augen vom Wehr des Hauses der Edelsteine zu nehmen, das bedrohlich vor ihnen aufragte. „Ein wirklich beruhigendes Bild, das ich da vor mir haben werde, wenn der Schutt auf mich niedergeht und es kein Zurück mehr gibt."

„Ich sage Euch noch einmal ... teleportiert uns zurück und wir gehen morgen erneut durch das Portal." sagte ein anderer Krieger. „Ich bin wirklich nicht versessen darauf, hier die Nacht zu verbringen!"

Die Magierin kannte beide Männer, aber ihre Geduld im Umgang mit Kriegern war für den heutigen Tag zu Ende.

„Baerlor", sagte Delmoene fast sanft, „hast du denn nicht gesehen, wie aus Rathkra eine Pfütze Blut wurde, als sie versucht hat, sich zur zerstörten Brücke zu teleportieren?" Baerlor zuckte mit den Schultern. „ Es kann sein, dass es nur dort geschieht. Wir kön..."

„Baerlor, Rathkra ist ungefähr die dreiundzwanzigste aus den Reihen

der Magiern gewesen, die beim Versuch starb, in Myth Drannor einen Teleportationszauber anzuwenden. Ich lege keinen besonderen Wert darauf, Nummer vierundzwanzig zu werden."

Der Krieger fuchtelte wütend mit seinem glitzernden Schwert umher. „Das Mythal ist auch nicht dazu gemacht worden, um jemandem ein Tor in die Stadt zu öffnen und doch sind wir hier!"

„Ja, aber wir wissen nicht, wer das Portal erschaffen hat! Es kann schon seit langer Zeit ein Bestandteil des Mythals sein! Warum kannst du nicht wenigstens einmal nachdenken, bevor du ..."

Der Boden unter Solors Füssen verwandelte sich in einen großen bleichen Froschschädel, hell und glatt wie ein Pilz. Etwas kam aus dem Boden empor und es war so groß wie zwei ausgewachsene Männer.

Ein mit vielen Zähnen bewehrtes Maul war unter dunklen, bösen Augen zu sehen. Der große vierarmige Wurm trug dort, wo vermutlich sein Hals war, ein Band aus Menschenschädeln. Er lächelte auf eine boshafte Art und Weise und streckte gierig seine dürren Krallen aus ...

Delmoene verschwendete keine Zeit mit Schreien ... Baerlor schon. Sie rannten den Weg entlang, den sie gekommen waren, so schnell sie ihre Stiefel über die Steine, Schlingpflanzen und das schlüpfrige Moos nur trugen. Endlich hatten sie die steinernen Stufen erreicht, die sie fort von hier bringen sollten, doch plötzlich ...

Delmoene rannte in Baerlors Rücken, strauchelte und fand im letzten Moment fluchend ihr Gleichgewicht wieder. „Loviatar möge dich peitschen, Baer! Was um alles in ... Oh!"
Auf den Stufen wartete jemand auf sie. Die atemlosen Abenteurer blickten auf das unbarmherzige, eisige Lächeln von etwa hundert Dunkelelfen in dunklen Panzern.

Herzlich Willkommen im Haus der Edelsteine. Oh, ja.
Ein Ormyrr im Dunst der Schatten greift bereits nach Felsen, die Euch ums doppelte überragen, nur um sie dann mit unbändiger Kraft in Euren Rücken zu schleudern ... und die unseligen Dunkelelfen vor Euch ... ihre dunklen Klingen scharf und bereit. Euch bleibt nicht die Zeit, die Schwerter auf mich zu richten, was?

Ich bin Ondruu und ich werde ewig leben.**

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR ist ein „Dungeons & Dragons,"-Fantasy-Rollenspiel, das in Myth Drannor, den todgeweihten Ruinen einer einstmals bedeutenden Stadt, spielt, wo Elfen und Zwerge gemeinsam ein Monument der Kunst, Schönheit, Freundschaft und des Friedens errichtet hatten. Zu jener Zeit dachten sie, dass ihre Stadt bis in alle Ewigkeit gedeihen würde. Sie hatten sich jedoch geirrt. Denn jetzt hält der Schrecken Einzug in die VERGESSENEN REICHE; Die alten Anführer und Helden sind nur noch Legende; die verfallene Region wird von Konflikten geplagt. Eine neue Macht hat sich etabliert, die für ganz Faerûn eine Bedrohung darstellt. Beginnen Sie das Abenteuer - tapfere Männer und Frauen, die ein gemeinsames Ziel haben und vom Wunsch beseelt sind, das Böse zu vernichten. In Myth Drannor ist das Böse erwacht. Werden Sie es schaffen, ihm Einhalt zu gebieten?

Installation

Stellen Sie vor der Installation sicher, dass Ihr System den nachfolgend aufgeführten Anforderungen entspricht. Sie müssen die „Pool of Radiance"-Dateien auf Ihrer Festplatte speichern und die „POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, um das Spiel spielen zu können. Um das Spiel zu installieren, müssen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Klicken Sie, wenn das Autostart-Menü eingeblendet wird, auf die Option ***INSTALLIEREN***. Wenn Sie die Windows-Autostart-Option deaktiviert haben, oder wenn das Autostart-Menü nicht angezeigt wird, durchsuchen Sie die CD und doppelklicken Sie auf das Symbol ***SETUP*** Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

Systemanforderungen

Um POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR spielen zu können, muss Ihr Computer die folgenden Mindest-Systemanforderungen erfüllen:

- Windows" 95/98 oder Millennium Edition (ME)
- Pentium II/400 MHz oder vergleichbarer Prozessor
- 505 MB freier Festplattenspeicher
- 64 MB RAM
- 8X CD-ROM
- 3D-Videokarte mit D3D-Unterstützung, einschließlich Voodoo 2 (12 MB) oder höher, TNT 1 (16 MB) oder höher, GeForce-Serie, „ATI Rage Pro"-Serie und Radeon-Serie
- „Direct Sound"-kompatible Soundkarte
- Windows" 95/98-kompatible Maus
- Unterstützung für 1 - 6 Spieler über LAN und Internet (56K Modem oder schneller)

Zusätzlich zu den grundlegenden Systemanforderungen ist es erforderlich, dass auf Ihrer Festplatte DirectX 8.0a oder höher installiert ist. Während der Installation haben Sie die Möglichkeit, DirectX 8.0a zu installieren. Nach Beendigung der Installation werden Sie dazu aufgefordert, POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR elektronisch registrieren zu lassen.

Für Spiele über das Internet benötigen Sie ein DirectPlay-kompatibles Modem.

Empfohlene Systemvoraussetzung:

- Windows" 95/98 oder Millennium Edition (ME)
- Pentium III/500 MHz oder vergleichbarer Prozessor
- 845 MB freier Festplattenspeicher
- 128 MB RAM
- 8X CD-ROM
- 3D sound card

Note *Hinweis für Benutzer von Grafikkarten der „Video 5"-Serie: Pool of Radiance: RoMD unterstützt Anti-Aliasing für Karten der „Video 5"-Serie. Für optimale Bildqualität sollten Sie FSAA vor Beginn des Spiels aktivieren*

Elektronische Registrierung

Wenn Sie Ihre Kopie von POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR nicht nach der Installation sondern später registrieren lassen möchten, so gehen Sie bitte folgendermaßen vor: Klicken Sie auf ***START, PROGRAMME***, POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR und anschließend auf ***ELEKTRONISCHE REGISTRIERUNG***. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Registrierung abzuschließen.

Deinstallation

Wählen Sie im Autostart-Menü die Option ***DEINSTALLIEREN*** oder wählen Sie im Windows-Startmenü den Menüpunkt ***EINSTELLUNGEN*** und anschließend ***SYSTEMSTEUERUNG***. Wählen Sie in der Systemsteuerung das Symbol ***SOFTWARE,*** und klicken Sie mit der linken Maustaste auf POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR und anschließend auf die Schaltfläche ***HINZUFÜGEN/ENTFERNEN.*** Das Spiel wird einschließlich aller Komponenten von der Festplatte entfernt. Davon ausgenommen sind lediglich Daten, die nach der ursprünglichen Installation geändert wurden (d. h. gespeicherte Spielstände, Charakterdaten und die Spieloptionsdatei).

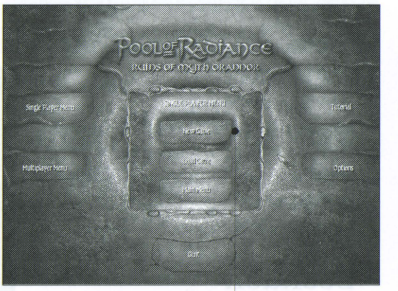
Spiel starten

Jedes Mal, wenn die CD-ROM eingelegt und das CD-ROM-Laufwerk geschlossen wird, wird das „POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR"-Autostart-Menü eingeblendet, bei dem Sie mehrere Optionen haben, wie z. B. DirectX zu installieren, das Readme zu lesen oder das Spiel zu deinstallieren. Das Spiel kann gestartet werden, indem Sie im Startmenü auf „Programme" klicken, den Ordner auswählen, in dem das Spiel installiert wurde, und anschließend auf das Symbol für POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR klicken.

Ausführliche Informationen zur Verwendung des Spiels finden Sie in den entsprechenden Abschnitten des Handbuchs. Weitere Informationen zu dem Spiel finden Sie in der Datei Readme.txt, die sich im Spielordner befindet. Nach der Einführungssequenz wird das „POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR"-Spielmenü eingeblendet. Dort stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Wahl:

Einzelspieler

Lasst das Spiel beginnen! Das Menü „Einzelspieler" wird angezeigt. Wählen Sie ***NEUES SPIEL*** um eine Einzelspieler-Kampagne zu starten. Wählen Sie bis zu vier Charaktere, um eine Gruppe zu erstellen, und klicken Sie anschließend auf ***SPIEL STARTEN*** Nähere Informationen zur Charaktererstellung finden Sie im Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe, beginnend auf Seite 19

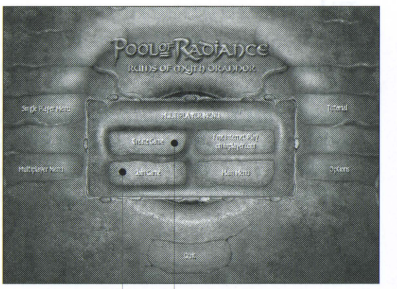


Wählen Sie ***SPIEL LADEN***, um mit einer gespeicherten Kampagne fortzufahren. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken Sie auf ***LADEN***, um das Spiel zu beginnen. Klicken Sie auf ***ABBRECHEN***, um dieses Menü zu verlassen. Sie haben hier auch die Möglichkeit, gespeicherte Spielstände zu löschen.

Wählen Sie ***HAUPTMENÜ***, um zum Hauptmenü des Spiels zurückzukehren.

Multiplayer

Erforschen Sie mit Ihren Freunden endlose neue Gewölbe. Im Multiplayer-Menü können Sie entweder ein neues Multiplayer-Spiel ***ERSTELLEN*** oder einem bereits existierenden Spiel entweder über Internet oder über LAN ***BEITRETEN*** Weitere Informationen über Multiplayer-Spiele finden Sie in Kapitel 3: Spiel mit Freunden, beginnend auf Seite 72. Sie können aber auch über GameSpy andere Spieler online treffen und mit ihnen Multiplayer-Spiele austragen.



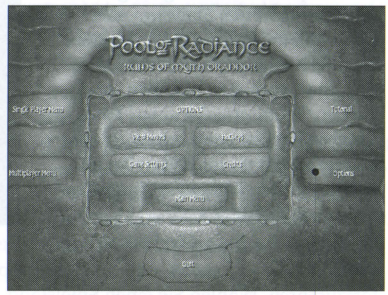
Wählen Sie Hauptmenü, um zum Hauptmenü des Spiels zurückzukehren.

Einführung

In der Einführung werden Sie mit den grundlegenden Funktionen des Spiels vertraut gemacht. Hier lernen Sie, wie man sich im Kampf verhält, Zauber wirkt, Fertigkeiten anwendet, mit Objekten interagiert und wie man sich mit NSC (Nichtspieler-Charaktere) unterhält, denen man unterwegs begegnet. Klicken Sie einfach im Hauptmenü auf ***EINFÜHRUNG.*** Daraufhin werden Sie die Gelegenheit haben, in Neu-Phlan die ersten grundlegenden Dinge zu erlernen.

Optionen

Hier können Sie die Spieleumgebung Ihrem Computer und Ihren Wünschen entsprechend anpassen. Die Optionen werden im Abschnitt „Spieloptionen konfigurieren" näher beschrieben.



OPTIONS

Beenden

Durch diese Option beenden Sie das Spiel und kehren zum Windows-Desktop zurück.

Spieloptionen konfigurieren

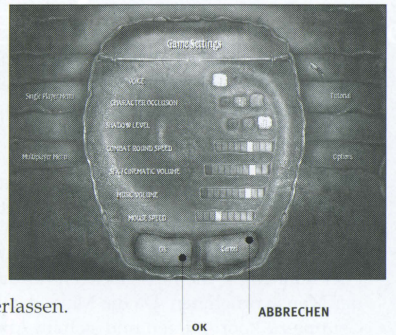
Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt ***OPTIONEN***. Dort haben Sie die Möglichkeit, Filmsequenzen zu starten, die Credits und die Tastaturbelegung anzeigen zu lassen, und die Einstellungen zu ändern.

Filmsequenzen

Sie haben die Möglichkeit, die Filmsequenzen, die bislang zur Verfügung stehen, abzuspielen. Sie können mit den Pfeilen die Liste der Filme durchsuchen. Wählen Sie eine Filmsequenz aus und klicken Sie anschließend auf ***ANZEIGEN***. Sie können die Anzeige durch Betätigen der Taste ***P*** zeitweise anhalten oder entweder durch die LEERTASTE oder ESC die Filmsequenz beenden und zum Menü zurückkehren. Klicken Sie auf ***ABBRECHEN***, um dieses Menü zu verlassen.

Einstellungen

Mithilfe dieser Optionen können Sie einige der Spieleinstellungen ändern. Geben Sie Ihre Änderungen ein und wählen Sie ***OK***, um die Einstellungen zu speichern und zum Hauptmenü zurückzukehren. Änderungen an den Einstellungen werden erst vorgenommen, wenn Sie auf ***OK***. klicken. Klicken Sie auf ***ABBRECHEN***, um die Änderungen zu verwerfen und das Menü ohne zu speichern zu verlassen.



Sprache

Mit dieser Option können Sie die Sprachausgabe der NSC (Nichtspieler-Charaktere) aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn die Sprachausgabe deaktiviert wurde, werden die Dialoge ausschließlich als Text auf dem Bildschirm angezeigt.

Objektblende

Hier können Sie einstellen, wie gut Ihre Charaktere zu sehen sind, wenn sie sich hinter Bäumen, Mauern und anderen Objekten befinden. Die Objektblende legt die Transparenz der Umgebung fest. Sie können aus drei verschiedenen Einstellungen für die Objektblende wählen. Bei der Einstellung ganz links wird keine Objektblende verwendet, so dass die Charaktere hinter undurchsichtigen Objekten nicht zu sehen sind. Wählen Sie die Einstellung ganz rechts, so wird die volle Objektblende verwendet, so dass Charaktere auch hinter undurchsichtigen Objekten ganz zu sehen sind. Wenn Sie die mittlere Einstellung wählen, wird die relative Position des Charakters hinter Strukturen dadurch angezeigt, dass anstelle der normalen Grafik ein stilisiertes Skelett gezeigt wird.

Schatten

Hier können Sie die Einstellungen für die Detailstufe der Schatten vornehmen. Sie können die Schatten vollständig deaktivieren (die Einstellung ganz links) oder sie den Animationen Ihrer Charaktere anpassen, während sie rennen, sich bewegen und kämpfen (die Einstellung ganz rechts auf der Skala). Wenn Sie die mittlere Einstellung wählen, werden zwar Schatten dargestellt, aber nicht so detailliert wie bei der höchsten Einstellung.

Dauer der Kampfrunde

Hier können Sie die Zeit festlegen, in der Sie und andere menschliche Spieler während einer Kampfrunde eine Aktion für einen Charakter auswählen müssen. Je weiter rechts das Feld ist, das Sie markieren, desto kürzer ist die Zeit, die die Spieler zur Verfügung haben, um eine Aktion auszuwählen. In der ganz linken Einstellung wird die Zeitbeschränkung komplett abgeschaltet.

SFX / Dialog

Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte, wie z. B. bei Wirken von Zaubern, und Dialogen verändern. In der ganz linken Einstellung wird die Wiedergabe der Soundeffekte und Dialoge komplett abgeschaltet.

Musik

Hier können sie die Musiklautstärke verändern. In der ganz linken Einstellung wird die Wiedergabe der Musik komplett abgeschaltet.

Mausgeschwindigkeit

Hier können Sie die Einstellungen für die Geschwindigkeit und Empfindlichkeit der Maus vornehmen. Da die Maus dazu verwendet wird, die Bewegung der Gruppe zu koordinieren und sich im Abenteuerbildschirm zurechtzufinden, sollten Sie die Einstellungen Ihren Wünschen entsprechend vornehmen.
Die Einstellungen links bewirken, dass die Maus langsamer wird und so etwas einfacher zu kontrollieren ist. Wählen Sie die Einstellungen rechts, wird die Mausbewegung schneller, aber dadurch wird es auch schwerer, den Mauszeiger präzise zu bewegen.

Tastaturkürzel

Über diese Option rufen Sie eine Liste der zugewiesenen Tastaturkürzel auf. Sie haben auch die Möglichkeit, die Funktionstasten (F2 - F10) zuzuweisen, um automatisch bestimmte Funktionen auszuführen. Nähre Informationen hierzu finden Sie auf Seite 55.

Credits

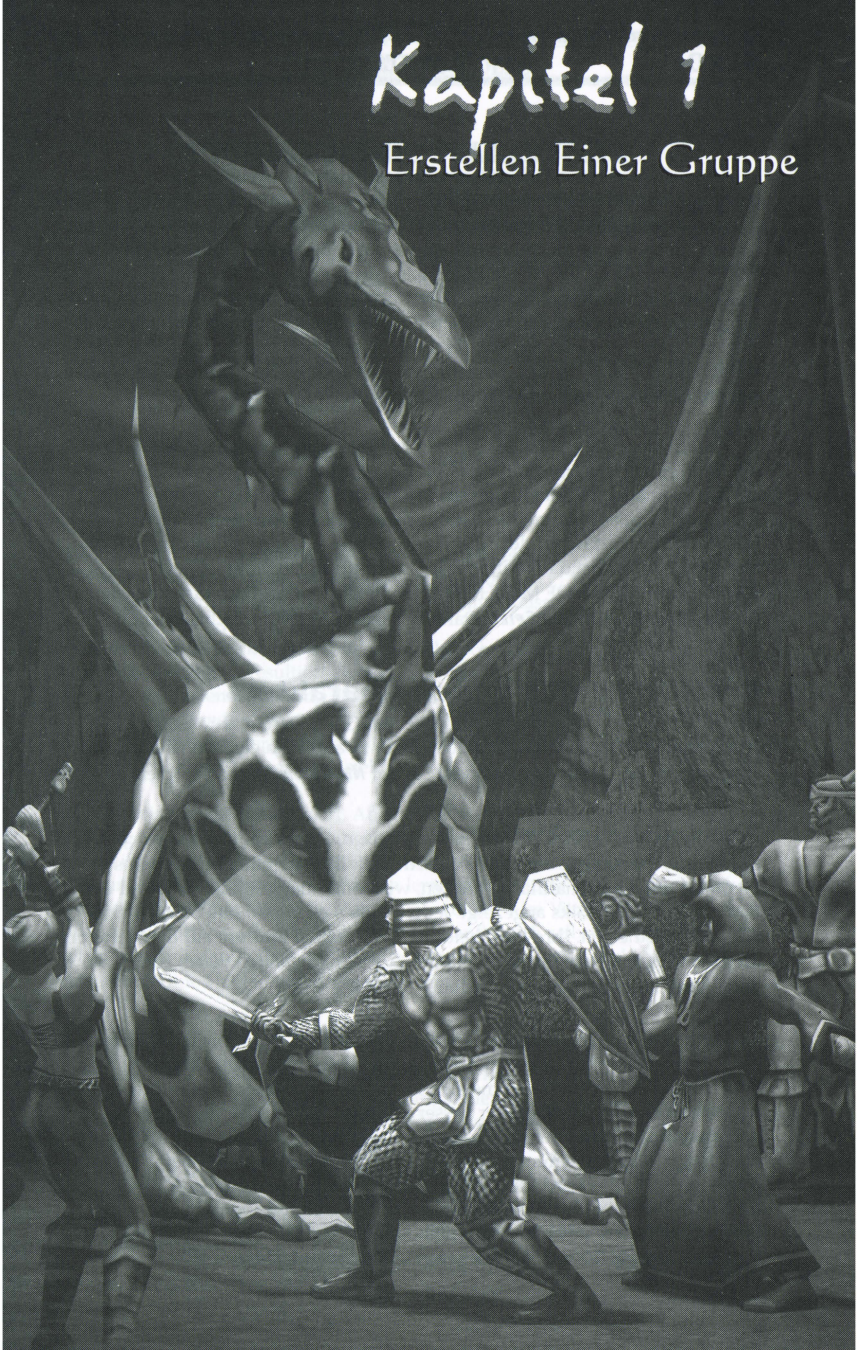
Hier werden die Credits zu POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR angezeigt. Wählen Sie Schließen, um zum Optionsmenü zurückzukehren.

Hauptmenü

Schließt das Optionsmenü.

Kapitel 1

Erstellen Einer Gruppe



ERSTELLEN EINER GRUPPE

Nur ganz besondere Personen werden Abenteurer ... Elf oder Halbling, Mensch oder Zwerg, sie alle sind von einer Art Fernweh beseelt. Sie sind vom Wunsch beseelt, zu sehen, was sich hinter dem nächsten Berg oder in dieser dunklen Höhle befindet und die Angst davor, dass ein Tag wie der andere vergeht, treibt sie voran. Sie sind fest entschlossen, etwas von Bedeutung zurückzulassen, wenn sie sterben, einen Schatz, einen Epos, ein nobles Vermächtnis. Sie begeben sich aus mehreren Gründen auf die Suche nach Abenteuern, aber tief in ihren Herzen sehnen sich die meisten von ihnen nach einer Gelegenheit, der Welt zu zeigen, dass es sie gab, und dass ihr Dasein die Welt verändert hat ....

Zu Anfang des Spiels werden Gruppen gebildet, um herauszufinden, was es mit den Ereignissen rund um den Pfuhl der Verdammnis auf sich hat. Bevor Sie Ihr Abenteuer beginnen, müssen Sie aus verschiedenen Charakteren auswählen, um aus einem bis vier von ihnen eine Gruppe zu erstellen.
Im folgenden wird Ihnen detailliert beschrieben, wie man einen Charakter erstellt. Sie beginnen damit, indem Sie im Hauptmenü von POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR die Option ***EINZELSPIELER*** wählen und anschließend ***NEUES SPIEL.*** Daraufhin gelangen Sie zur Charakterauswahl.

Erstellen eines neuen Charakters

Obwohl Sie jeden der sechs bereits erstellten Charaktere in Ihre Gruppe aufnehmen können, so macht es doch mehr Spaß, einen eigenen Charakter zu erstellen. Sie beginnen damit, indem Sie auf ***NEUER CHARAKTER,*** klicken.

Auswahl des Volks

Zuallererst müssen Sie wählen, welchem Volk Ihr Charakter angehören soll. Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken, wird am unteren Bildschirmrand eine Beschreibung des Volks angezeigt. Jedem Volk sind bestimmte Stärken und Schwächen zu eigen. Ihre Entscheidung hat direkten Einfluss auf die Werte und die bevorzugte Klasse Ihres Charakters. Auf den folgenden Seiten finden Sie detaillierte Beschreibungen zu jedem Volk.

Sie können einen Charakter jedes Volkes oder jeder Klasse spielen, allerdings sind einige Völker für bestimmte Tätigkeiten besser geeignet. Zwerge beispielsweise können Hexenmeister sein, aber durch ihren muskulösen Körperbau sind sie als Kämpfer besser geeignet. **Tabelle 1-1: Veränderung der Attribute nach Volk** Hier finden Sie die Änderungen der Attributwerte der einzelnen Völker, zusammen mit den bevorzugten Klassen. Die bevorzugte Klasse eines Volkes wird nicht mitgerechnet, wenn die Abzüge auf EP (Erfahrungspunkte) für Klassenkombinationen errechnet werden (siehe „Charaktere mit Klassenkombinationen" auf Seite 88). Wählen Sie ein Volk und klicken Sie auf ***WEITER*** um eine Klasse zu wählen.

Tabelle 1–1: Veränderung der Attribute nach Volk

Volk	Modifikation der Attribute	Bevorzugte Klasse
Menschen	Keine	Jede
Zwerge	+2 Konstitution, –2 Charisma	Kämpfer
Elfen	+2 Geschicklichkeit, –2 Konstitution	Hexenmeister
Halb-Elfen	Keine	Jede
Halb-Orks	+2 Stärke, –2 Intelligenz, –2 Charisma	Barbar
Halblinge	+2 Geschicklichkeit, –2 Stärke	Schurke

Menschen

Menschen sind das flexibelste, innovativste und ehrgeizigste Volk. Man erkennt sie daran, dass sie sich auf nichts spezialisiert haben. Sie bevorzugen keine bestimmte Klasse oder Gesinnung und verfügen weder über außergewöhnliche Stärken noch offensichtliche Schwächen. Diese Unbeständigkeit resultiert zweifelsohne aus der relativ kurzen Lebenserwartung der Menschen, in der die sich ständig ändernde Kultur ihren Ursprung hat, und die sehr im Gegensatz zu der Stabilität der meisten nicht-menschlichen Zivilisationen steht.

Menschen sind dazu prädestiniert, Abenteurer zu werden. Bedingt durch die Mischung aus Wagemut, Anpassungsfähigkeit und Gier streben sie beharrlich danach, ihre Ziele zu erreichen und sind bereit, Risiken auf sich zu nehmen, bei denen andere zögern würden. Menschen lernen schnell und leicht, meist besser als andere, bei weitem ältere Abenteurer. Sie werden – im Vergleich zu anderen Völkern – als nicht sonderlich loyal eingestuft, außer sich selbst gegenüber. Es ist aber so, dass aus den Reihen der Menschen sowohl mörderische Missetäter als auch aufopfernde Helden hervorgegangen sind.

Zwerge

Zwerge, ein sehr engstirniges Volk, sind dafür bekannt, dass sie allem, was sich außerhalb ihrer Bergstollen befindet, argwöhnisch gegenüberstehen. Die unzähligen Generationen, die sie schwer arbeitend unterhalb der Erde verbracht haben, hinterließen unauslöschliche Spuren auf diesem Volk, das mit seiner kleinen, stämmigen Statur erstaunlich ausdauernd und widerstandsfähig ist.

Die meisten Zwerge sind fleißig und loyal, verfügen über einen stark ausgebildeten Sinn für Gerechtigkeit und einen natürlichen Argwohn. Allerdings sind auch schon einige von ihnen der Gier zum Opfer gefallen, besessen von Edelsteinen, Metallen und anderen Schätzen, die ihr Volk bekanntermaßen von der Erde ans Tageslicht bringt.

Viele abenteuerlustige Zwerge sind Kämpfer. Seit Ewigkeiten sind sie dazu gezwungen, ihre Königreiche den Feinden gegenüber zu verteidigen, die sie ihres Reichtums berauben wollen, so dass die meisten Zwerge schon in jungen Jahren einige der Kriegskünste erlernen. Sogar jene Zwerge, die ihren Lebensunterhalt nicht mit der Axt bestreiten, ziehen Nutzen aus der natürlichen Resistenz ihres Volkes gegenüber magischen Effekten und Giften. Sowohl durch ihre Vorliebe für Recht und Gerechtigkeit als auch durch ihre eisenharte Konstitution sind sie gern gesehene Gruppenmitglieder.

Elfen

Die langlebigen Elfen sind genauso quirlig wie mysteriös. Viele bleiben bei den Ihren tief in den Wäldern, aber die wenigen, die hervorkommen, sind Barden oder reisende Schwertkämpfer, welche die anderen (sie würden sagen: geringeren) Völker mit ihren geschickten Händen und ihrer überirdischen Anmut in Erstaunen und Ehrfurcht versetzen. Für Elfen ist die Freiheit wichtiger als alles andere, sie verbringen ihr Leben mit der Suche nach Schönheit und neuen Erfahrungen. Auch wenn sie hochmütig sein können, so ehren und verteidigen die Elfen das Gute und können zu seiner Verteidigung beachtliches Geschick im Umgang mit Schwert, Bogen oder Magie vorweisen.

Elfen haben viel Zeit zum Lernen und zum Üben und oft auch eine natürliche Neigung zu den magischen Künsten. So werden viele von ihnen Hexenmeister. Ihre Zaubersprüche, zusammen mit ihrem scharfen Verstand und der unheimlichen Fähigkeit, verborgene Türen und Durchgänge auszumachen, machen sie zu wertvollen Gruppenmitgliedern. Ihre Immunität gegen **Schlafzauber** und Resistenz gegen Verzauberungen machen eine angeborene schlechte Konstitution wieder wett.

Halb-Elfen

Halb-Elfen leben zwischen zwei Welten, da sie in keiner der Gesellschaften ihrer Eltern akzeptiert werden. Halb-Elfen, die leichter lernen, schneller heranwachsen, anpassungsfähiger und viel ungeduldiger sind als Elfen, fühlen sich oftmals als Außenseiter und fern der schnelllebigen Ruhelosigkeit der Menschen. Obwohl sich einige besser in die Gesellschaft einfügen als andere, wachsen die meisten Halb-Elfen mit wenig Respekt für die Gesetze der zwei Völker heran, die sie weder verstehen noch akzeptieren können.

Obwohl sie weder so gewandt noch so anmutig sind wie Elfen, so machen es die Halb-Elfen wieder wett durch die Flexibilität und den Einfallsreichtum, den sie von den Menschen geerbt haben. Obwohl sie sich zu keiner bestimmten Klasse hingezogen fühlen, sind auch Halb-Elfen immun gegen **Schlafzauber** und resistent gegen Verzauberungen. Viele beginnen, ein Abenteurer-Leben zu führen, als Rebellen oder auf der Flucht vor der Isolation ihrer Kindheit. Oft ist eine Gruppe von Abenteurern der einzige Ort, an dem sich ein Halb-Elf "zu Hause" fühlt.

Halb-Orks

Die meist von den wilden Schlachtfeldern der Grenzländer stammenden Halb-Orks wachsen bei ihren Eltern auf – entweder bei Orks oder bei Menschen, und versuchen, für sich einen Platz zu finden - trotz ihrer gemischten Abstammung. Einige sind erfolgreich, andere hingegen ziehen in weit entfernte Städte, um sich mit ihren kämpferischen Fähigkeiten durchzuschlagen, und hoffen darauf, ob ihrer Fähigkeiten und nicht ihrer Abstammung beurteilt zu werden.

Die meisten Halb-Orks wurden das, was wir als Barbaren bezeichnen, und das orkische Blut in ihren Adern lässt sie oftmals in eine Raserei verfallen, in der ihre Kraft und Kampffertigkeit um ein Vielfaches anwächst. Und doch gibt es einige, die andere Wege gehen und versuchen, ihr angeborenes Defizit an Intellekt durch Instinkt und Gerissenheit zu überwinden. Andere Völker begegnen Halb-Orks oftmals mit Misstrauen – ein weiteres Hindernis, das sie zu überwinden haben. Einige Halb-Orks verschreiben sich ihrer dunklen Seite, was das Leben ihrer dem Gesetz folgenden Artgenossen noch schwieriger macht. Aber trotz allem sind einige Abenteurer gewillt, Halb-Orks in ihre Gruppe aufzunehmen, ohne Fragen zu stellen.

Halbling

Halblinge, eine Mischung aus Kontrasten, haben alle eines gemein: Einfallsreichtum. Während viele Halblinge nichts anderes wünschen, als zu Hause am heimischen Herd zu bleiben, sind andere wiederum ruhelos und haben das sichere, ruhige Leben ihrer Artgenossen satt. Ihr äußerst kleiner Körperbau hat zur Folge, dass Halblinge vieles tun, einfach nur, um ihr Überleben zu sichern, und sie sind äußerst gut in dem, was sie tun! Sie lieben alles, was ihr Wohlergehen erhöht und sind immer auf der Suche nach Wegen, um ihre Wünsche und Bedürfnisse zufrieden zu stellen – manchmal auch auf Kosten anderer. Allerdings sind nur wenige Halblinge wirklich böse, nur egoistisch. Und einem Halbling, dessen Vertrauen man gewonnen hat, kann man bedenkenlos selbst sein Leben anvertrauen.

Mit ihren kleinen, zierlichen Händen sind Halblinge gut dafür geeignet, kleinere Diebereien auszuführen und Fallen zu entschärfen. Einige von Ihnen sind geborene Schurken, andere werden es aus Langeweile oder Notwendigkeit. Ihre Größe kann ihnen im Kampf zum Vorteil gereichen, obwohl sie dadurch nur kleinere Waffen verwenden können. Kleinere Ziele sind schwerer zu treffen und für Halblinge ist jedes Ziel ein großes Ziel! Daraus resultierend erhalten Halblinge einen +1 Bonus sowohl auf alle Rettungswürfe als auch auf ihren Grundbonus und den Anfangswert der Rüstungsklasse (RK). Diese Vorteile, zusammen mit dem Umstand, dass ihnen ein bisschen mehr Neugier als Vernunft zu eigen ist, führen dazu, dass viele Halblinge ein abenteuerliches Leben führen.

Klassenauswahl

Mit der Klasse wird festgelegt, was Ihre Charaktere tun. Damit werden u. a. die Kampfausbildung, Zauberfähigkeiten und besondere Fertigkeiten bestimmt. Klicken Sie auf eine Klasse, wird eine kurze Beschreibung angezeigt. Details zu den Fähigkeiten der einzelnen Klassen sind auch in den nachfolgenden Klassenbeschreibungen zu finden. Jede Klasse verfügt über besondere Fertigkeiten, auf die sie spezialisiert ist (siehe **Tabelle 1-2 Fertigkeiten und Trefferwürfel nach Klasse.)** Die Trefferpunkte eines Charakters zeigen an, wie viel Schaden sie nehmen können. „W" steht für Würfel und die Nummer dahinter bezieht sich auf die Anzahl der Seiten des Würfels. Fertigkeiten werden auf Seite 79 im Abschnitt in **Kapitel 4: Erfahrung und Ausrüstung** detailliert beschrieben. Obwohl alle Rüstungen von jeder Klasse getragen werden können, so kann nicht jede Charakterklasse alle Waffen und Schilde verwenden. Die Effizienz im Umgang mit Rüstung und Waffen der einzelnen Klassen wird in den jeweiligen Klassenbeschreibungen angegeben. Weitere Informationen zu „Rüstung" und „Waffen" finden Sie in den entsprechenden Abschnitten auf den Seiten 89 und 93 und im **Kapitel 4: Erfahrung und Ausrüstung** Wählen Sie eine Klasse und klicken Sie auf ***WEITER,*** um die Gesinnung zu wählen.

Tabelle 1-2: Fertigkeiten und Trefferwürfel nach Klasse

KLASSE	FERTIGKEITEN	TREFFERWÜRFEL
BARBAR	Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Entdecken	W12
KLERIKER	Konzentration, Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Zauberkunde, Entdecken	W8
KÄMPFER	Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Entdecken	W10

continued

Tabelle 1–2: Fertigkeiten und Trefferwürfel nach Klasse

KLASSE	FERTIGKEITEN	TREFFERWÜRFEL
MÖNCH	Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Entdecken	W8
PALADIN	Konzentration, Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Zauberkunde, Entdecken	W10
WALDLÄUFER	Konzentration, Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Zauberkunde, Entdecken	W10
SCHURKE	Mechanismus ausschalten, Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Schlösser öffnen, Suchen, Entdecken	W6
HEXENMEISTER	Konzentration, Heilkunde, Verstecken, Lauschen, Leise bewegen, Suchen, Zauberkunde, Entdecken	W4

Barbar

Barbaren, die aus dem eisigen Norden und der sengenden Hitze der südlichen Dschungel kommen, sind Furcht erregende Krieger, die für Ihre Berserker-Taktiken und ihr Misstrauen gegenüber arkaner Magie bekannt sind. Barbaren sind oft ungebildet und ihnen steht der Sinn nicht besonders nach Gesetzen und der Schöngeistigkeit der Zivilisation. Sie ziehen das unstete Leben dem Gewirr der Straßen der Städte und ehrbare Kämpfe heiklen Verhandlungen vor. Obwohl sie wegen ihrer schroffen und groben Art nicht für jede Gruppe geeignet sind, nehmen andere diese großen Kämpfer gerne in ihre Reihe auf, wenn sie in weit entfernte, gefährliche Gegenden reisen.

Charakterklassen-Attribute:

Barbarischer Kampfrausch: Wenn nötig, kann der Barbar in einen Blutrausch verfallen, während dessen er kurzzeitig einen Bonus von +4 auf Stärke und Konstitution erhält (dieser Bonus erhöht sich ab der 15. Stufe auf +6). Dieser Kampfrausch hält für eine Rundenzahl von 3 plus dem neuen Konstitutions-Modifikator an. Dies birgt aber auch Nachteile. Barbaren sind dann nicht in der Lage, Fertigkeiten anzuwenden, für die Geduld oder Konzentration erforderlich sind, und dadurch, dass sie auf den Angriff konzentriert sind, kann man sie leichter treffen. Außerdem verlieren sie, wenn der Kampfrausch endet, die zusätzlichen Trefferpunkte, die sie durch die

gestiegenen Konstitutionswerte erhalten haben, so dass sie eventuell ohnmächtig werden oder sterben können. Der Barbarische Kampfrausch kann aus dem Menü Kampfoptionen gewählt werden und zählt als freie Aktion.

Schnelle Bewegung: Barbaren verfügen über eine erhöhte Bewegungsrate, wenn sie mittelschwere oder leichtere Rüstungen tragen und dabei keine schwere Last mit sich führen.

Reflexbewegung: Ab der zweiten Erfahrungsstufe behält der Barbar seinen Geschicklichkeits-Modifikator auf die RK, selbst wenn er überrascht wird. Ab der fünften Stufe kann der Barbar nicht länger in die Zange genommen werden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Barbar ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, Rüstungen und Schilden geübt.

Sonstiges: Barbaren können nicht von rechtschaffener Gesinnung sein. Wie alle Krieger profitieren Barbaren von ihrer großen Stärke. Eine gute Konstitution ist wichtig, um ihren Kampfrausch zu nähren und sie nach Beendigung des Kampfrausches nicht sterben zu lassen. Geschicklichkeit ist immer nützlich, besonders für Barbaren, die eine leichte Rüstung tragen.

Kleriker

Kleriker, Diener ihrer Götter oder Göttinnen, sind so unterschiedlich wie die Götter, die sie anbeten. Einige sind sanfte Boten, die Heilung und Weisheit verbreiten, während andere unerbittliche Streiter sind, die mit Schwert und Zaubersprüchen an der Seite anderer Paladine für das Gute kämpfen. Abenteuer suchende Kleriker versuchen normalerweise, die Ziele ihrer Götter zu unterstützen, entweder direkt, indem sie im Auftrag ihrer Gottheit handeln, oder einfach indem sie im Namen ihrer Gottheit andere heilen. Natürlich sind nicht alle Götter mildtätig, so dass sich in den Reihen der Kleriker auch solche befinden, die mit ihren Zaubersprüchen mehr Schaden als Heilung anrichten.

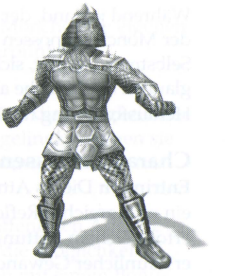
Charakterklassen-Attribute:
Untote vertreiben: Mithilfe ihrer Gottheit sind Kleriker in der Lage, Untote zu vertreiben, so dass diese vor Furcht zurückweichen. Wenn der Kleriker über erheblich mehr Macht verfügt als der Untote, gegen den der Zauber gewirkt wird, so kann das Monster sofort zerstört werden. Diese Option muss während des Kampfes aus dem Kampfmenü ausgewählt werden.

Göttliche Zauber wirken: Kleriker können ab der ersten Stufe göttliche Zauber wirken. Die Liste der Zauber der Kleriker befindet sich auf Seite 99, die Beschreibung der Sprüche beginnt auf Seite 101.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Kleriker ist im Umgang mit allen einfachen Waffen, Rüstungen und Schilden geübt.

Sonstiges: Abhängig vom Weisheitswert bestimmt sich die Stärke und die Anzahl der Zauber, die Kleriker wirken können. Ein Kleriker benötigt mindestens einen Weisheitswert von 10, um Zauber oder kleine Wunder zu wirken. Zauber des ersten Grades können ab einem Weisheitswert von 11 gewirkt werden, usw. Charisma ist auch sehr nützlich, da dies ihre Fähigkeit, Untote zu vertreiben, beeinflusst. Da sie oft an der Seite von Kriegern kämpfen, oder sich zumindest mitten im Kampfgeschehen wiederfinden, um sie zu heilen, wären eine hohe Konstitution und die daraus resultierenden zusätzlichen Trefferpunkte zu befürworten.

Kämpfer



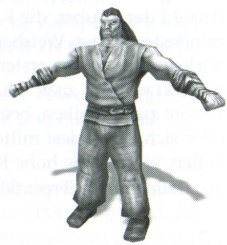
Die hervorstechendsten Eigenschaften aller Krieger sind ihre Kriegskünste. Allerdings unterscheidet sich der Weg zum Kämpfer für jeden einzelnen. Der edle Ritter, der Söldner und der unbedeutende Bandit – sie alle können Kämpfer werden. Die meisten Kämpfer erhalten irgendwann in ihrem Leben eine formale Ausbildung, in der sie lernen, viele verschiedene Waffen zu führen und sich in jeder Rüstung frei bewegen zu können. Aber einige haben sich ihr Wissen selber angeeignet. Durch ihre angeborenen Fähigkeiten und etwas Glück überlebten sie ihre ersten Kämpfe. Kämpfer begeben sich aus den unterschiedlichsten Gründen auf Abenteuersuche. Einige, weil sie an die Gerechtigkeit der jeweiligen Sache glauben, andere wiederum einfach nur aus Gier und aus Lust am Kampf.

Charakterklassen-Attribute:
Kämpfer besitzen keine besonderen Attribute, beginnen das Spiel aber mit zwei Talenten und erhalten ab der zweiten Erfahrungsstufe alle zwei Erfahrungsstufen ein weiteres Talent hinzu. Talente sind besondere Attribute, die dem Charakter während des Kampfes und in anderen spannungsgeladenen Situationen helfen. (Weitere Informationen hierüber finden Sie auf Seite 82 unter „Talente".)

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Kämpfer sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, Rüstungen und Schilden geübt.

Sonstiges:
Stärke ist für Kämpfer von äußerster Wichtigkeit, da dies ihre Trefferwahrscheinlichkeit erhöht und sie mehr Schaden anrichten können, je stärker sie sind. Konstitution ist ebenfalls wichtig, da sie Einfluss auf die Trefferpunkte nimmt, und Kämpfer befinden sich während des Kampfes immer mitten im Geschehen und werden am häufigsten getroffen. Geschicklichkeit kann für Kämpfer, die Fernkampfwaffen verwenden, sehr wichtig sein, aber die Boni verlieren durch die schwere Rüstung, die Kämpfer tragen, meist ihre Wirkung.

Mönch



In den Jahren der Ausbildung in abgelegenen Klöstern lernen die Mönche, ihren Geist und ihren Körper meisterlich zu beherrschen. Ihre Lebensaufgabe besteht darin, ihren Körper und ihren Geist durch Meditation, stetige Übung und rigorose Selbstdisziplin zu perfektionieren. Mönche, die ihre Heimat verlassen, um nach Abenteuern zu suchen, möchten meist ihre eigenen Grenzen und die ihres Könnens herausfinden und sich ihren Idealen nähern, indem sie Gefahren bestehen. Während jemand, der keine Ausbildung in den Künsten der Mönche genossen hat, glauben könnte, dass es an Selbstmord grenzt, sich den Feinden ohne Waffen und Rüstung entgegenzustellen, glauben die Mönche an Ihre Fähigkeiten und sehen jeden neuen Gegner als eine Herausforderung für Geist und Wille an.

Charakterklassen-Attribute:

Entrinnen Dieses Attribut wird automatisch angewendet, wenn einem Mönch ein erfolgreicher Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der üblicherweise bei erfolgreichem Rettungswurf halben Schaden anrichtet (wie z. B. *Feuerball*). Mit erstaunlicher Gewandtheit versucht der Mönch, Zauber oder sonstigen Angriffen auszuweichen, so dass er keinen Schaden erleidet.

Betäubender Angriff: Mönche können ihre Gegner mit einem unbewaffneten Schlag betäuben. Die können dieses Attribut pro Tag einmal je Erfahrungsstufe anwenden und falls dem Gegner der Zähigkeitswurf nicht gelingt, kann er eine Runde lang keine Handlung ausführen und er verliert für eine Runde seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Diese Option muss während des Kampfes aus dem Kampfmenü ausgewählt werden.

Waffenloser Schlag Mönche können auch ohne Waffe erheblichen Schaden anrichten. Der vom Mönch verursachte Schaden ist abhängig von seiner Erfahrungsstufe, so wie in der **Tabelle 1-3: Unbewaffneter Schaden** aufgeführt.

Tabelle 1-3: Unbewaffneter Schaden

Stufe	Schaden durch Halbling-Mönche	Schaden durch alle anderen Mönche
1-3	1W4	1W6
4-7	1W6	1W8
8-11	1W8	1W10
12-15	1W10	1W12
16	2W6	1W20

Geschosse abwehren: Erreichen Mönche die zweite Erfahrungsstufe, können sie in jeder Runde versuchen, durch einen Reflexwurf den ersten Angriff durch Geschosse abzuwehren. Wenn ihnen der Rettungswurf gelingt, richten die Geschosse keinen Schaden an.

Schnelle Bewegung: Erreichen Mönche die dritte Erfahrungsstufe, erhöht sich ihre Bewegungsrate signifikant, vorausgesetzt, sie tragen keine Rüstung.

Ruhiger Geist: Ab der dritten Erfahrungsstufe erhalten Mönche außerdem auch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, die gegen den Geist gerichtet sind.

Unversehrtheit des Körpers: Ab der siebten Stufe können Mönche ihre eigenen Wunden heilen. Sie können pro Tag eine Anzahl von Trefferpunkten entsprechend dem Doppelten ihrer Erfahrungsstufe heilen.

Verbessertes Entrinnen: Ab der neunten Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Mönches, Gefahren zu entrinnen. Wenn der Rettungswurf gelingt, nehmen sie weiterhin keinen Schaden und nehmen, falls der Rettungswurf misslingt, nur halben Schaden.

Ki-Schlag: Ab der zehnten Erfahrungsstufe werden die waffenlosen Angriffe eines Mönches durch sein Ki verstärkt. Dadurch haben sie die Möglichkeit, Kreaturen anzugreifen, die sonst nur von magischen Waffen mit einem Bonus von +1 getroffen werden können. Dieses Attribut verbessert sich ab der 13. Erfahrungsstufe (+2) und dann erneut ab der 16. Stufe (+3).

Diamantkörper: Ab der elften Stufe ist der Mönch immun gegen jegliche Form von Gift.

Diamantseele: Ab der 13. Stufe erlangt der Mönch eine Zauberresistenz, die seiner Erfahrungsstufe + 10 entspricht. Damit ein Zauber auf einen Mönchen mit Zauberresistenz wirken kann, muss der Zaubernde die Höhe der Zauberresistenz des Mönches oder höher würfeln (1W20 + Stufe des Zaubernden).

Vibrierende Handfläche: Ab der 15. Erfahrungsstufe können Mönche einen tödlichen Angriff ausführen, der im Körper eines Gegners Vibrationen hervorruft, so dass sie sterben, wenn ihnen der Zähigkeitswurf misslingt. Diese Option muss während des Kampfes aus dem Kampfmenü ausgewählt werden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen

Mönche sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Rüstungen geübt. Zusätzlich können Mönche ihren Weisheits-Modifikator plus einen Bonus, basierend auf ihrer Stufe, zu ihrer Rüstungsklasse hinzufügen, wenn sie keine Rüstung tragen. Dies stellt einen „sechsten Sinn" dar, der es ihnen ermöglicht, unerwartete Angriffe zu vermeiden. Die besonderen Fähigkeiten der Mönche benötigen alle Bewegungsfreiheit. Wenn ein Mönch eine Rüstung trägt, verliert er seinen Bonus auf die Rüstungsklasse aufgrund von Weisheit, Klasse und Erfahrungsstufe, sowie für Klasse und Stufe, seine verbesserte waffenlose Angriffsrate sowie seine erhöhte Bewegungsrate.

Sonstiges:
Mönche müssen von rechtschaffener Gesinnung sein, um sich selbst ihren strengen Regeln unterwerfen zu können. Weisheit ist für Mönche lebenswichtig, da sie durch Lernen und Intuition ihre Fähigkeiten für den Angriff und die Verteidigung verbessern. Auch Geschicklichkeit ist wichtig, da die meisten Mönche nur leichte Rüstung tragen – wenn überhaupt. Stärke erhöht den Schaden, den sie dem Gegner zufügen, sowie die Genauigkeit ihrer Angriffe.

Paladin

Der edle Vorsatz des Paladins ist es, das Böse nach den Geboten seiner Götter auszurotten. Diese Aufgabe kann manchmal auf dem Schlachtfeld erfüllt werden, doch manchmal wiederum müssen verschlungenere Wege gegangen werden, um dieses Ziel zu erreichen. Paladine leben dafür, ehrenvolle Aufgaben zu übernehmen, den Hilflosen zu helfen und sich selbst ihren Göttern gegenüber als würdig zu erweisen. Jeder Paladin bringt große Opfer, um seinem Pfad zu folgen und schwört einen Eid, sich strikt an den Verhaltenskodex zu halten. Diese Striktheit und Hingabe machen Paladine zu zielstrebigen Kriegern, die oftmals gefährliche Missionen leiten, um Frieden und Harmonie zu erhalten.

Charakterklassen-Attribute:
Göttliche Würde: Paladine zählen automatisch ihren Charisma-Modifikator (sofern positiv) als Bonus zu allen Rettungswürfen hinzu.

Handauflegen: Paladine können an sich selber oder anderen eine Anzahl an Trefferpunkten heilen, die ihrem Charisma-Modifikator multipliziert mit ihrer Erfahrungsstufe entspricht. Alternativ können sie diese Fähigkeit auch dazu einsetzen, Untoten Schaden zuzufügen.

Aura der Tapferkeit: Ab der zweiten Erfahrungsstufe sind Paladine immun gegen Furcht.

Böses niederstrecken:: Einmal am Tag können Paladine ab der zweiten Erfahrungsstufe versuchen, Böses niederzustrecken. Diese Aktion muss während des Kampfes aus dem Kampfmenü ausgewählt werden. Der Charisma-Modifikator des Paladins wird zu seinem Angriffswurf und fügt dem Gegner, falls er trifft, einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Erfahrungsstufe des Paladins zu.

Untote vertreiben: Ab der dritten Erfahrungsstufe ist ein Paladin in der Lage, Untote zu vertreiben. Er vertreibt Untote, so wie es ein Kleriker mit zwei Erfahrungsstufen weniger tun würde. Wenn der Paladin über erheblich mehr Macht verfügt als der Untote, gegen den der Zauber gewirkt wird, so kann das Monster sofort zerstört werden. Diese Option muss während des Kampfes aus dem Kampfmenü ausgewählt werden.

Göttliche Zauber wirken:: Paladine können ab der vierten Stufe göttliche Zauber wirken. Die Liste der Zauber der Paladine befindet sich auf Seite 98, die Beschreibung der Sprüche beginnt auf Seite 101.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Paladine sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, Rüstungen und Schilden geübt.

Sonstiges:
Paladine müssen rechtschaffen gut sein. Charisma erhöht die Fähigkeiten des Paladins und Stärke ist auf Grund ihrer Bedeutung für den Kampf wichtig. Abhängig vom Weisheitswert bestimmt sich die Stärke und die Anzahl der Zauber, die Paladine wirken können. Ein Paladin benötigt mindestens einen Weisheitswert von 10, um Zauber zu wirken. Zauber des ersten Grades können ab einem Weisheitswert von 11 gewirkt werden, usw.

Waldläufer

Waldläufer, Krieger der Wildnis, fühlen sich ganz in ihrem Element, wenn sie Expeditionen anführen, die durch entfernte und gefährliche Gebiete führen. Sie verschreiben sich dem Studium der Wildnis und ihrer Gefahren, werden zu Experten, wenn es darum geht, das Überleben zu sichern, sowie magische oder auch alltägliche Wesen aufzuspüren und zu jagen. Dieses Wissen verleiht ihnen mit der Zeit eine tiefe Verbindung mit der Natur und all ihrer Vielfalt und viele Waldläufer eignen sich die Fähigkeit an, einfache Zauber zu wirken, die in Zusammenhang mit Tieren und der Erde stehen. Dadurch werden Waldläufer zu wertvollen Mitgliedern jeder Gruppe, die in unbekannte Gegenden reist, fernab jeglicher Zivilisation. Während einige Waldläufer Reisende vor Schaden oder unbekannte Gegenden vor Ausbeutung beschützen, sind andere so gleichgültig und rücksichtslos zerstörerisch wie die Natur selbst.

Charakterklassen-Attribute:
Erzfeind: Waldläufer können alle fünf Erfahrungsstufen eine Art von Wesen als ihren Erzfeind auswählen. Ein Waldläufer erhält + 1 auf alle Würfe für Lauschen und Entdecken, wenn er diese Würfe gegen einen Erzfeind einsetzt. Dies geschieht aufgrund seiner großen Erfahrung im Kampf gegen diese Feinde und aufgrund gründlichen Studiums dieses Gegners.

Göttliche Zauber wirken: Waldläufer können ab der vierten Stufe göttliche Zauber wirken. Die Liste der Zauber der Waldläufer befindet sich auf Seite 98, die Beschreibung der Sprüche beginnt auf Seite 101.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Waldläufer sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, Rüstungen und Schilden geübt..

Sonstiges:
Geschicklichkeit ist für Waldläufer wichtig, da sie meist nur leichte Rüstung tragen und ihr Umgang mit Fernkampfwaffen davon abhängt. Stärke ist für jeden Krieger wichtig, der häufig in Kämpfe verwickelt wird. Außerdem ist Weisheit die Grundlage vieler ihrer Fertigkeiten, und sie benötigen einen Weisheitswert von mindestens 11, um Zauber der ersten Stufe wirken zu können.

Schurke

Schurken, die man nicht einheitlich beschreiben kann, da sie so unterschiedlich sind wie Tag und Nacht, können alles sein – ein kleiner Taschendieb, ein Tod bringender Meuchelmörder, ein einfacher Schmied oder ein königlicher Spion. Die meisten Schurken lieben die Gefahr und die Herausforderung, die das Dasein als Schurke mit sich bringt, wie z. B. das Entschärfen von Fallen, welche die Mitglieder ihrer Gruppe töten könnten, oder die Planung des Diebstahls eines gut bewachten Edelsteins. Sie werden aber auch oft von anderen Motiven geleitet, wie Gier oder Verzweiflung. Abenteuer suchende Schurken warten manchmal auf ihre Gelegenheit, sich mit dem Schatz aus dem Staub zu machen, andere wiederum möchten einfach nur einer Gruppe von Möchtegern-Helden helfen, indem sie die Umgebung für sie ausspähen oder Fallen entschärfen. Da sie komplexe Charaktere sind, handeln Schurken meist nicht nur aus einem bestimmten Grund.

Charakterklassen-Attribute:
Hinterhältiger Angriff:: Wenn ein Schurke seinen Gegner überrascht, fügt er ihm automatisch mehr Schaden zu (1W6 ab der ersten Erfahrungsstufe und anschließend alle zwei Erfahrungsstufen zusätzlich 1W6). Hinterhältige Angriffe werden ausgeführt, wenn der Gegner des Schurken in die Zange genommen wird oder wenn ihm sein Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verwehrt ist (dabei spielt es keine Rolle, ob der Gegner tatsächlich einen Geschicklichkeitsbonus erhält oder nicht). Um einen hinterhältigen Angriff ausführen zu können, muss der Schurke in der Lage sein, lebenswichtige Körperteile des Gegners auszumachen, so dass Untote und Konstrukte gegen diese Fähigkeit immun sind.

Entrinnen: Wenn einem Schurken ab der zweiten Erfahrungsstufe ein Reflexwurf gelingt, der normalerweise nur den halben Schaden des Angriffs abblockt, so nimmt er, wenn er Entrinnen beherrscht, dank seiner schnellen Bewegungen keinen Schaden.

Reflexbewegung: Ab der dritten Erfahrungsstufe behält der Schurke seinen Geschicklichkeits-Modifikator auf die RK, selbst wenn er überrascht wird. Ab der sechsten Stufe kann der Schurke nicht länger in die Zange genommen werden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Schurken sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Rüstungen geübt, allerdings nicht im Umgang mit Schilden.

Sonstiges:
Geschicklichkeit ist das A und O eines jeden Schurken. Je höher der Geschicklichkeitswert, desto besser sind sie in der Ausübung ihrer Fertigkeiten. Außerdem erhält der leicht gerüstete Schurke dadurch zusätzlichen Schutz. Auch Intelligenz ist für manche Fertigkeiten wichtig. Ein Schurke, der wenig nachdenkt, findet sich oft in Situationen mit tödlichem Ausgang wieder.

Hexenmeister

Magie bedeutet einem Hexenmeister so viel wie Met einem Zwerg. Sie ist Teil ihres Lebens, so dass sie sich verloren fühlten, wenn sie ihnen nicht mehr zur Verfügung stünde. Hexenmeister werden mit der Begabung geboren, Magie zu erschaffen, und verbringen schon ihre Jugend damit, diese Macht zu nutzen und auszuüben.

Viele Hexenmeister verbringen ihr Leben damit, sich mystisches Wissen anzueignen, und suchen Abenteuer meist nur, um neue Zaubersprüche zu erhalten oder Zutaten für einen Zaubertrick zu suchen. Aber andere Hexenmeister sehen ihre Magie als Selbstverständlichkeit an und suchen Abenteuer aus ganz anderen Gründen, sei es Langeweile, Gier oder die Möglichkeit, etwas zu verändern.

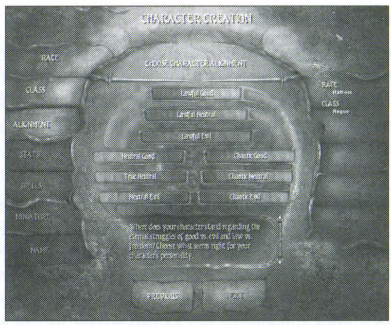
Charakterklassen-Attribute:
Arkane Zauber wirken: Hexenmeister können ab der ersten Stufe arkane Zauber wirken. Die Liste der Zauber der Hexenmeister befindet sich auf Seite 98, die Beschreibung der Sprüche beginnt auf Seite 101.

Umgang mit Waffen und Rüstungen:
Hexenmeister sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Rüstungen geübt, allerdings nicht im Umgang mit Schilden.

Sonstiges:
Abhängig vom Charisma bestimmt sich die Stärke und die Anzahl der Zauber, die Hexenmeister wirken können. Ein Hexenmeister benötigt mindestens ein Charisma von 10, um Zauber zu wirken. Zauber des ersten Grades können ab einem Charisma von 11 gewirkt werden, usw. Geschicklichkeit und Konstitution sind ebenfalls wichtig, da Hexenmeister meist keine Rüstung tragen, wenn sie Zauber wirken, und sie über wenig Trefferpunkte verfügen.

Festlegung der Gesinnung

Die Gesinnung Ihres Charakters ist ein Ausdruck ihrer Persönlichkeit und Lebensart. Charaktere mit guter Gesinnung schützen unschuldiges Leben, wohingegen Charaktere mit böser Gesinnung danach trachten, es zu verderben oder zu zerstören. Charaktere mit einer rechtschaffenen Gesinnung sind ehrlich, respektieren Gesetz und Tradition, wohingegen Charaktere mit einer chaotischen Gesinnung Dinge auf ihre Art erledigen und den Autoritäten misstrauen. Neutralität ist ein Gleichgewicht zwischen diesen Extremen.



Durch die gewählte Klasse kann die Gesinnung schon festgelegt sein, da in einigen Klassen nur Wesen mit bestimmtem Persönlichkeitsmerkmalen anzutreffen sind. Klicken Sie auf eine Gesinnung, um eine kurze Beschreibung anzeigen zu lassen. Wählen Sie eine Gesinnung und klicken Sie auf ***WEITER***, um Ihre Werte festzulegen.

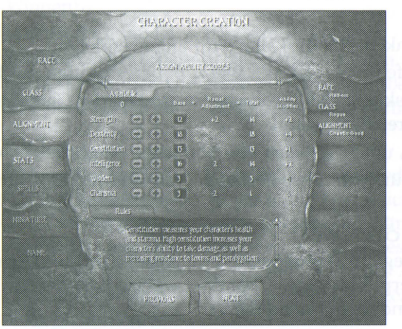
Tabelle 1-4: Einschränkung der Gesinnung nach Klasse

KLASSE	ZUGELASSENE GESINNUNG
BARBAR	**NICHT RECHTSCHAFFEN**
KLERIKER	**JEDE**
KÄMPFER	**JEDE**
MÖNCH	**NUR RECHTSCHAFFEN**
PALADIN	**NUR RECHTSCHAFFEN GUT**
WALDLÄUFER	**JEDE**
SCHURKE	**JEDE**
HEXENMEISTER	**JEDE**

Verteilung der Attributswerte

Nun müssen Sie Ihrem Charakter Attributswerte zuweisen. Diese Attributswerte bestimmen, was ein Charakter besonders gut beherrscht. Jedes Attribut wird nachstehend detailliert erläutert. Sie beginnen mit einem Wert von 8 in jedem Attribut, ab- oder zuzüglich der jeweiligen völkerbedingten Modifikatoren. Wenn Ihr Charakter Kleriker, Paladin, Waldläufer oder Hexenmeister ist, so beginnt er das Spiel automatisch mit einem Wert in Weisheit oder Charisma von 14, um in der Lage sein zu können, Zauber zu wirken. Sie können den Wert nach Belieben reduzieren und anderen Attributswerten zuteilen.

Ansonsten beginnen Sie mit 25 Punkten, die Sie den Attributen Ihres Charakters hinzufügen können. Sie können die Gesamtpunktzahl der zu vergebenden Punkte erhöhen, indem Sie die Werte der Attribute verringern. Aber denken Sie daran, dass niedrige Attributswerte für Ihren Charakter in einigen Situationen von Nachteil sein können. In der untenstehenden **Tabelle 1-5: Kosten der Attributswert :** wird aufgeführt, wie viele Punkte es Sie kostet, einen Attributswert zu erhöhen. Wenn Sie die Werte der einzelnen Attribute erhöhen, so verringert sich die Punktzahl der zu vergebenden Punkte. Wenn sie alle Punkte vergeben haben, klicken Sie auf ***WEITER*** tum zum nächsten Menü zu gelangen.



Hinweis: Sie können erst zum nächsten Menü wechseln, wenn sie alle Punkte verteilt haben.

Tabelle 1-5: Kosten der Attributswerte

ATTRIBUTSWERT	KOSTEN
3-14	1
15-16	2
17-18	3

**Hinweis: Bei diesen Angaben wurden die Modifikatoren nach Volk noch nicht berücksichtigt. So benötigt ein Elf beispielsweise nur zwei Punkte und keine drei, um seinen Geschicklichkeitswert von 16 auf 17 zu erhöhen.

Stärke (ST)

Stärke misst die physische Stärke Ihres Charakters. Dieses Attribut ist besonders wichtig für Kämpfer, Barbaren, Paladine, Waldläufer und Mönche, da sie ihnen hilft, im Kampf zu siegen.

Der Stärke-Modifikator wird angewendet auf:

- Angriffswürfe im Nahkampf
- Schadenswürfe im Nahkampf
- Festlegung der maximalen Belastung

Geschicklichkeit (GE)

Die Geschicklichkeit gibt das Koordinationsvermögen, Gewandtheit, Reflexe und den Gleichgewichtssinn an. Dieses Attribut ist das wichtigste Attribut für Schurken, aber auch wichtig für Charaktere, die normalerweise leichte oder mittlere Rüstungen (Barbaren, Waldläufer) bzw. gar keine Rüstungen tragen (Mönche und Hexenmeister), und für jeden Charakter, der ein geübter Bogenschütze sein möchte.

Der Geschicklichkeits-Modifikator wird angewendet auf:

- Angriffswürfe im Fernkampf, wie z. B. bei Angriffen mit Bögen
- die Rüstungsklasse (RK), vorausgesetzt, dass der Charakter auf den Angriff reagieren kann
- Reflexwürfe, um *Feuerbällen* und ähnlichen Angriffen ausweichen zu können
- Fertigkeitswürfe für Leise bewegen, Verstecken und Schlösser öffnen

Konstitution (KO)

Konstitution spiegelt Lebensenergie und Ausdauer Ihres Charakters wider. Sie erhöht die Trefferpunkte eines Charakters, so dass dieses Attribut für jeden wichtig ist, besonders für Kämpfer.

Der Konstitutions-Modifikator wird angewendet auf:

- jeden Trefferwürfel (aber ein Malus kann niemals einen Wurf für Trefferpunkte (TP) auf weniger als 1 verringern – das bedeutet, ein Charakter erhält immer mindestens einen Trefferpunkt, wenn er eine neue Stufe erreicht)
- Zähigkeitswürfe, um Gift und anderen Bedrohungen zu widerstehen
- den Konzentrationswurf

Wenn sich die Konstitution eines Charakters in ausreichendem Maße verändert, um zu einer Änderung des Konstitutions-Modifikators zu führen, erhöhen oder verringern sich auch seine Trefferpunkte dementsprechend.

Intelligenz (IN)

Intelligenz bestimmt, wie gut die Lernfähigkeit und das logische Denkvermögen eines Charakters ausgebildet sind. Dieses Attribut ist für jeden Charakter wichtig, der über eine große Auswahl von Fertigkeiten verfügen möchte. Tiere haben Intelligenzwerte von 1 oder 2. Kreaturen mit menschenähnlicher Intelligenz haben einen Intelligenzwert von mindestens 3.

Der Intelligenz-Modifikator wird angewendet auf:

- Fertigkeitswürfe auf Suchen, Mechanismus ausschalten und Zauberkunde
- die Anzahl der Fertigkeitspunkte, die in jeder Erfahrungsstufe erlangt werden

Weisheit (WE)

Weisheit bestimmt Willenskraft, umsichtiges Denken, Wahrnehmung und Intuition eines Charakters. Während Intelligenz ein Maß für die Fähigkeit zur Analyse von Informationen ist, hat Weisheit mehr damit zu tun, dass man sich seiner Umgebung bewusst und mit ihr im Einklang ist. Ein „zerstreuter Professor" verfügt über einen niedrigen Weisheitswert, aber dafür über mehr Intelligenz. Ein einfältiger Charakter mit wenig Intelligenz kann dafür sehr verständnisvoll sein (hoher Weisheitswert). Weisheit ist das wichtigste Attribut für Kleriker, aber auch für Paladine und Waldläufer. Wenn Sie möchten, dass Ihr Charakter scharfsinnig ist, sollten Sie einen entsprechend hohen Wert auf Weisheit legen.

Der Weisheits-Modifikator wird angewendet auf:

- Willenswürfe (um Zaubern wie beispielsweise Person bezaubern widerstehen zu können).
- Fertigkeitswürfe für Heilkunde, Lauschen und Entdecken

Kleriker, Paladine und Waldläufer erhalten, basierend auf ihren Weisheitswerten, zusätzliche Zauber. Um einen göttlichen Zauber zu wirken, ist mindestens Weisheit 10 plus der jeweilige Zaubergrad erforderlich.

Charisma (CH)

In den Charismawerten spiegelt sich die Persönlichkeit, Überredungskunst, persönliche Anziehungskraft, Führungskraft sowie die körperliche Attraktivität Ihres Charakters wider. Es stellt die tatsächliche persönliche Stärke dar und nicht nur, wie man von anderen in einem sozialen Umfeld angesehen wird. Charisma ist für Paladine und Hexenmeister ein sehr wichtiges Attribut. Auch für Kleriker spielt dieses Attribut eine Rolle, da es Auswirkungen auf ihre Fähigkeit hat, Untote zu vertreiben.

Der Charisma-Modifikator wird angewendet auf:

- Vertreibungswürfe von Klerikern und Paladinen, die versuchen, Zombies, Skelette und andere Untote zu vertreiben

Hexenmeister erhalten, basierend auf ihren Weisheitswerten, zusätzliche Zauber. Um einen arkanen Zauber zu wirken, ist mindestens Charisma 10 plus der jeweilige Zaubergrad erforderlich.

Attributs-Modifikatoren

Jedes Attribut verleiht, nachdem die dem Volk des Charakters entsprechenden Änderungen einbezogen wurden, einen Modifikator zwischen –5 und +5.

Tabelle 1-6: Attributs-Modifikatoren und zusätzliche Zauber zeigt für jedes Attribut einen Modifikator, der sich nach dem jeweiligen Wert richtet. Sie zeigt außerdem die Anzahl der zusätzlichen Zauber, die Sie erhalten, wenn Ihr Charakter Zauber wirkt.

Der Modifikator ist die Zahl, die vom Würfelergebnis abgezogen oder zu diesem hinzugezählt wird, wenn Ihr Charakter etwas zu tun versucht, das von diesem Attribut abhängt. So würden Sie beispielsweise den Stärke-Modifikator auf den Wurf anrechnen, wenn Sie versuchen, jemanden mit einem Schwert zu treffen. Der Modifikator beeinflusst auch einige Werte, die nicht ausgewürfelt werden. So wird beispielsweise der Geschicklichkeits-Modifikator auf die Rüstungsklasse (RK) angerechnet. Ein positiver Modifikator wird Bonus genannt, ein negativer Modifikator wird als Malus bezeichnet.

Attribute und Magiekundige

Das Attribut, von dem die Zauber abhängen, wird dadurch bestimmt, welche Art von Zauber gewirkt wird. Weisheit für Kleriker, Paladine und Waldläufer, Charisma für Hexenmeister. Neben dem entsprechend hohen Attributswert muss der Zaubernde auch eine ausreichende Erfahrungsstufe innehaben, um zusätzliche Zauber des jeweiligen Zaubergrades erhalten zu können. (Weitere Informationen hierüber finden Sie im Anhang I: Klassenbeschreibungen.) So verfügt beispielsweise Hexenmeisterin Mara über einen Charismawert von 15, wodurch sie einen zusätzlichen Zauber des ersten Grades und einen zusätzlichen Zauber des zweiten Grades erhält. Tatsächlich wird sie den zusätzlichen Zauber des zweiten Grades erst erhalten, wenn sie die vierte Erfahrungsstufe erreicht. Erst ab dieser Stufe kann ein Hexenmeister Zauber des zweiten Grades wirken.

Wenn der Attributswert des Charakter 9 oder niedriger beträgt, kann er keine Zauber wirken, die von diesem Wert abhängen. Wenn beispielsweise Maras Charismawert aufgrund eines Fluches auf 9 sinken würde, wäre sie erst wieder in der Lage, auch nur einfache Zauber zu wirken, wenn der Fluch gebannt ist. Dies ist ein sehr wichtiger Faktor, auch wenn Sie darüber nachdenken, durch Klassenkombination eine Klasse hinzuzunehmen, die Zauber wirken kann.

Tabelle 1-6: Attributs-Modifikatoren und zusätzliche Zauber

		Zusätzliche Zauber (nach Zaubergrad)								
Wert	Modifikator	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-5	—	kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind							—
2-3	-4	—	kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind							—
4-5	-3	—	kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind							—
6-7	-2	—	kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind							—
8-9	-1	—	kann keine Zauber wirken, die mit diesem Attribut verbunden sind							—
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2

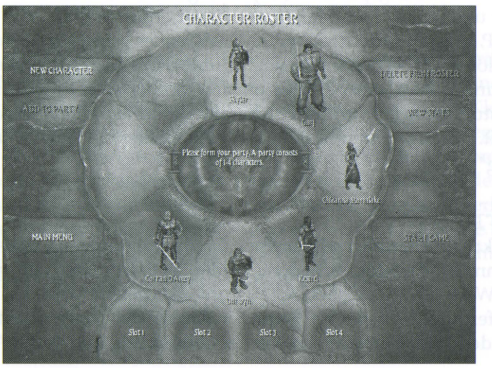
Ihr Charakter

Wenn Sie einen Hexenmeister erschaffen, müssen Sie dessen Anfangszauber auswählen. Ihr Charakter lernt auch automatisch einige Zaubertricks. Zaubertricks sind geringere Zauber, welche die Schüler während ihrer Ausbildung lernen. Wenn Sie einen Kleriker erschaffen, hat dieser Charakter automatisch Zugriff auf sowohl alle göttlichen Zauber des ersten Grades, als auch auf die kleinen Wunder der Kleriker, die den Zaubertricks der Hexenmeister entsprechen. Sie wählen einen Zauber aus, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Um die Auswahl aufzuheben, klicken Sie einfach erneut mit der linken Maustaste darauf.

Sobald Sie ihre Anfangszauber ausgewählt haben, klicken Sie auf ***WEITER,*** um eine Figur für Ihren Charakter auszuwählen. Sie können, je nach Volk und Klasse, aus mehreren Figuren auswählen. So wird Ihr Charakter aussehen, während Ihre Gruppe in und unter Myth Drannor Abenteuer besteht.

Geben Sie anschließend den Namen Ihres Charakters ein. Wenn Sie an diesem Punkt, oder auch früher, Änderungen an Ihrem Charakter vornehmen möchten, klicken Sie einfach entweder auf das entsprechende Register an der Seite oder auf die Schaltfläche ***ZURÜCK***, die sich am unteren Bildschirmrand befindet. Wenn Sie keine Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf ***WEITER,*** um das Menü zu schließen und den Charakter zu speichern.

Hier können Sie die Werte und Eigenschaften Ihres Charakters, sowie die Anfangszauber, Fertigkeiten und die Ausrüstung ansehen. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf ***FERTIG*** um den Bildschirm zu verlassen und auf den Charakterbogen zu wechseln.



Der Charakterbogen

Der Charakterbogen gibt detaillierte Informationen zu den Werten, Fertigkeiten, Zaubern und Gegenständen Ihres Charakters.

Am linken Bildschirmrand werden die Grundwerte des Charakters angezeigt. Unterhalb des Namens werden die Anzahl der gegenwärtigen Trefferpunkte (TP) des Charakters und die Trefferpunkte, die benötigt werden, um zur nächsten Stufe aufzusteigen, angezeigt. Darunter werden die Trefferpunkte (neben dem Herzsymbol), die Rüstungsklasse (neben dem Schildsymbol), sowie das derzeitige Vermögen der Gruppe (neben dem Münzsymbol) angezeigt. Die Figur Ihres Charakters zeigt die derzeit angelegten Gegenstände an. Sie befindet sich links neben der Liste der Attribute.

Direkt unter Ihrem Charakter befindet sich ein Feld für die Effekte, die während des Spiels auf ihn wirken könnten. Diese Effekte können von Zaubern (wobei die Dauer des Zaubers in Klammern hinter dem Zauber angeführt wird), Gift oder entzogenen Stufen herrühren. Die Zeit vergeht außerhalb einer Kampfrunde schneller, so dass sich die Dauer von Effekten entsprechend verkürzt. Zauber, die über eine bestimmte Zeit hinweg wirken, werden u. U. mehrmals angezeigt, wenn mehrere Versionen des Zaubers auf denselben Charakter gewirkt wurden. Nur die Dauer eines Zaubers, die als erste angegeben wird, ist die tatsächliche Dauer des Zaubers.

Auf der rechten Seite des Charakterbogens wird eines von vier Feldern angezeigt, in denen das ***INVENTAR***, die ***ZAUBER*** die ***FERTIGKEITEN UND TALENTE*** sowie die Werte angezeigt werden. Sie können zwischen den einzelnen Feldern wechseln, indem Sie auf die entsprechenden Symbole klicken. Am oberen Bildschirmrand werden die Gesinnung, die Volkszugehörigkeit, sowie Klasse und Stufe angeführt.

Stufen und Erfahrungspunkte

Anhand von Erfahrungspunkten (EP) wird gemessen, wie viel Ihr Charakter gelernt hat und in welchem Maße seine Kräfte angewachsen sind. Ihr Charakter sammelt EP, indem er Monster und andere Gegner besiegt, geheime Türen findet, Schlösser öffnet, Fallen entschärft und erfolgreich Aufgaben löst. Wenn die Erfahrungspunkte Ihres Charakters den Mindestwert für eine neue Charakterstufe erreichen, wird der Charakter auf die nächsthöhere Stufe hochgestuft. Erfahrung und Stufen werden detailliert ab Seite 86 im Abschnitt „Erfahrung" erläutert.

Trefferpunkte

Trefferpunkte spiegeln den allgemeinen Gesundheitszustand Ihres Charakters wider. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, werden seine Trefferpunkte reduziert. Wenn sich der Charakter ausruht oder geheilt wird, steigt die Anzahl seiner Trefferpunkte wieder an. Wenn die Anzahl der Trefferpunkte eines Charakter den Wert 0 erreicht, so wird er ohnmächtig und stirbt. Am Ende jeder

Runde kann ein weiterer Trefferpunkt verloren werden, oder der Charakter kommt außer Lebensgefahr, so dass er keine weiteren Trefferpunkte verliert. Wenn ein im Sterben liegender Charakter durch einen anderen Charakter entweder durch die Fertigkeit Heilkunde oder durch einen Heilzauber geheilt wird, ist der Charakter außer Lebensgefahr. Wenn die Trefferpunkte eines Charakters auf -10 fallen, stirbt der Charakter.

Jeder Charakter erhält mit jeder neuen Stufe eine Anzahl Trefferpunkte hinzu. Die Anzahl ist abhängig von dem Trefferwürfel sowie dem Konstitutions-Modifikator. Neue Charaktere beginnen das Spiel mit der maximalen Anzahl von Trefferpunkten für ihren Trefferwürfel zusätzlich zu ihrem Konstitutions-Modifikator. Die Trefferwürfel jeder Klasse werden auf Seite 25 in der **Tabelle 1-2 Fertigkeiten und Trefferwürfel nach Klasse,** aufgelistet. Wenn ein Charakter in die zweite Stufe aufsteigt, werden zusätzliche Trefferpunkte zufällig ausgewürfelt. Trefferpunkte für Charaktere mit Klassenkombination werden für die Klasse gewürfelt, in der der Charakter aufsteigt.

Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse (RK) zeigt an, wie schwer es für Gegner ist, Ihrem Charakter Schaden zuzufügen. Sie ist das Ergebnis, das ein Gegner mit seinem Angriffswurf erzielen muss, um den Charakter zu treffen. Ein durchschnittlicher Bauer, der keine Rüstung trägt, hat die RK 10. Nähere Informationen über die Rüstungsklasse finden Sie auf Seite 46.

Gold

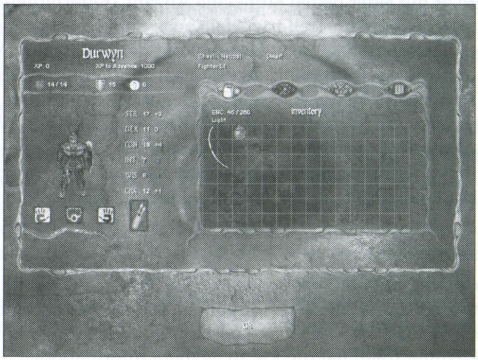
Die Geldeinheit in POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR sind Goldmünzen. Wenn Ihre Gruppe Monster besiegt und Schätze findet, wird hier die Gesamtsumme der Goldmünzen der Gruppe angezeigt. In Multiplayer-Spielen wird das Gold zu gleichen Teilen zwischen den einzelnen Spielern aufgeteilt und jedem Charakter stehen nur die Goldmünzen zur Verfügung, die er bei sich trägt.

Figur

Hier wird die Ausrüstung angezeigt, die Ihr Charakter momentan trägt. Die Figur, die Sie bei der Charaktererstellung gewählt haben, ist das Standardbild, jedoch werden Rüstung, Stiefel und andere Gegenstände über der Kleidung platziert, um anzuzeigen, welche Gegenstände Ihr Charakter angelegt hat. Auch die Waffe, die Ihr Charakter in der Hand hält, ändert sich dementsprechend. Felder, in denen die Ringe angezeigt werden, die Ihr Charakter an der rechten und linken Hand trägt, sowie ein Feld für ein Amulett, werden unterhalb der Figur angezeigt. Rechts daneben befindet sich ein Feld für Pfeile. Sie können die Ausrüstungsgegenstände Ihres Charakters wechseln, indem Sie sie mit der Maus aus dem Inventar auf das entsprechende Feld ziehen.

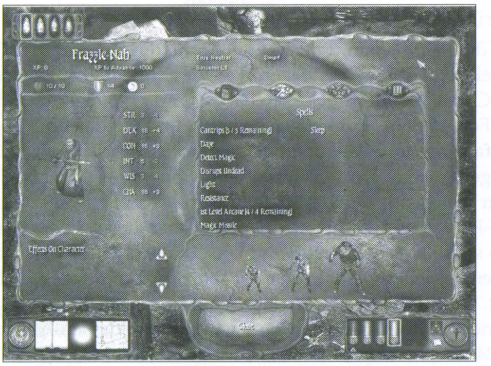
Statistiken

Dies sind die sechs Attributswerte Ihres Charakters, die auf Seite 34 unter „Verteilung der Attributswerte" beschrieben werden. Die Modifikatoren für Attributswürfe werden neben jedem Attribut angezeigt. Ist diese Zahl grün, bedeutet sie einen Bonus, eine rote Zahl bezeichnet einen Malus.



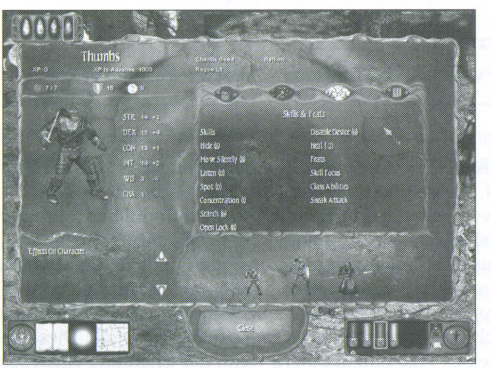
Das Inventar

Im Inventar werden die Gegenstände angezeigt, die Ihr Charakter z. Zt. mit sich führt. Waffen, Rüstungen oder andere Gegenstände, die der Charakter am Körper trägt, werden an der Figur Ihres Charakter angezeigt, so, wie es oben beschrieben ist.Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, wird angezeigt, um was es sich handelt. Wenn Ihr Charakter eine Waffe oder eine Rüstung vom Inventar anlegen soll, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Gegenstand und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste auf das entsprechende Feld der Figur. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Gegenstand angelegt. Wenn der Charakter bereits einen Gegenstand des selben Typs angelegt hat, so wie z. B. eine Rüstung, so wird diese Rüstung anschließend im Inventar angezeigt. Der Charakter kann mit einer Rüstung, einem Paar Stiefeln, einem Paar Handschuhen oder Panzerhandschuhen, einem Amulett, einem Ring je Hand und entweder einer einhändigen Waffe und einem Schild oder einer beidhändigen Waffe ausgerüstet werden. Sie können auch eine Art von Geschoss für Ihren Bogen mit sich führen, wenn das dafür vorgesehene Feld leer ist, feuern sie normale Pfeile ab, die unbegrenzt zur Verfügung stehen.



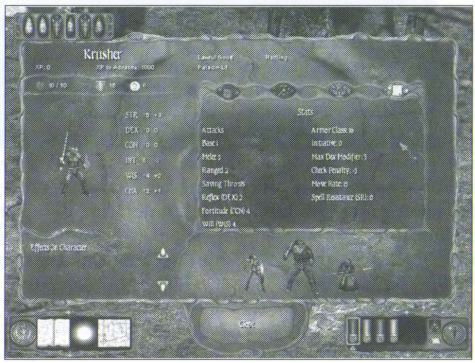
Die Zauber

Wenn Ihr Charakter Zauber wirken kann, finden Sie hier eine Liste der Zauber, die Ihrem Charakter derzeit zur Verfügung stehen. Je weiter ein Charakter aufsteigt, desto mehr Zauber stehen ihm zur Verfügung. Hexenmeister können bei jeder neuen Stufe, die sie erreichen, aus mehreren Zaubern wählen, während Kleriker, Paladine und Waldläufer automatisch alle Zauber des jeweiligen Grades wirken können. Die maximale Anzahl der Zauber, die an einem Tag gewirkt werden können, werden zusammen mit der Zahl der noch aktuell verbleibenden Zauber in Klammern angegeben. Die Beschreibungen der einzelnen Zauber finden Sie ab Seite 101 im **Kapitel5: Das gesammelte Wissen der Reiche**.



Fertigkeiten und Talente

Hier werden die Fertigkeiten, Talente und Charakterklassen-Attribute des Charakters gelistet. Fertigkeiten stellen eine Vielzahl von Fähigkeiten dar. Je höher der Charakter aufsteigt, desto besser wird er in der Ausübung dieser Fähigkeiten. Fertigkeiten sind klassenabhängig und werden ab Seite 79 im **Kapitel 4: Erfahrung und Ausrüstung.**. ausführlich beschrieben. Talente sind besondere Eigenschaften Ihres Charakters, die ihm entweder neue Fähigkeiten verleihen oder bestehende verbessern. Im Gegensatz zu Fertigkeiten haben Talente keinen Rang. Entweder verfügt der Charakter über dieses Talent oder nicht. Auch Talente sind klassenabhängig und Charaktere erhalten neue Talente, wenn sie neue Stufen erreichen. Talente werden ab Seite 82 und in **Kapitel 4**. detailliert erläutert. Charakterklassen-Attribute sind besondere Klasseneigenschaften, die sie von anderen Klassen unterscheiden. Charakterklassen-Attribute werden ab der Seite 24 im Abschnitt „Klassenauswahl" beschrieben.



Statistiken

Hier finden Sie verschiedene für Ihren Charakter wichtige Werte.

Angriffe

Es gibt drei verschiedene Angriffskategorien: Grundangriff, Nahkampf und Fernkampf. Klasse und Stufe des Charakters bestimmen den Grundangriffswert so, wie es in **Tabelle 1-7: Grundboni auf Rettungswurf und Grund-Angriffsbonus**. Angriffe während des Nahkampfs sind eine Kombination aus dem Grund-Angriffsbonus und dem Stärke-Modifikator des Charakters. Angriffe im Fernkampf kombinieren sich aus dem Grund-Angriffsbonus und seinem Geschicklichkeits-Modifikator, wenn dieser Modifikator nicht aufgrund der getragenen Rüstung verfällt. Diese Zahlen werden dem Wurf eines W20 hinzuaddiert, wenn der Charakter einen solchen Angriff ausführt.

Tabelle 1–7:
Grundboni auf Rettungswurf
Rettungswurf und
Grund-Angriffsbonus

Klassen-Stufe	Grundboni auf RW	Barbar, Kämpfer, Kleriker, Paladin, Mönch, Waldläufer: Grund-Angriffsboni	Kleriker, Mönch, Schurke: Grund-Angriffsboni	Hexenmeister: Grund-Angriffsboni
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3

Hinweis: Zahlen hinter dem Schrägstrich geben beim Grund-Angriffsbonus zusätzliche Angriffe an, die zu einem geringeren Bonuswert möglich sind.

Rettungswürfe

Ihre Charaktere werden sich in Myth Drannor nicht nur darüber Sorgen machen müssen, Schaden zu erleiden. Die lähmende Berührung eines Ghuls, das Gift eines Naga, der Griff eines Schattens sind allesamt Bedrohungen, denen man mit einem Schild oder Ausweichmanöver entgehen kann. Aber ein erfahrener Abenteurer kann mit einer Mischung aus Erfahrung und Glück auch diese Angriffe überleben.

Wenn ein Charakter einem ungewöhnlichem oder magischem Angriff ausgesetzt ist, kann er einen Rettungswurf ausführen, um den aus diesem Angriff resultierenden Schaden zu vermeiden oder zu reduzieren. Hierbei handelt es sich um einen Wurf mit 1W20, zu dem ein Bonus hinzuaddiert wird, der von Klasse, Stufe und Attributswert abhängig ist. Der Wert der Rettungswürfe gibt diesen Bonus für alle drei Arten von Rettungswürfen::

Zähigkeit: Diese Rettungswürfe messen die Fähigkeit des Charakters, massiven körperlichen Schaden nehmen oder Angriffen auf die Lebenskraft oder Gesundheit widerstehen zu können, wie z. B. Gift, Lähmung und sofortigen Tod verursachender Magie. Der Konstitutions-Modifikator hat Auswirkung auf die Zähigkeitswürfe.

Reflex: Diese Rettungswürfe stellen die Fähigkeit des Charakters dar, massiven Angriffen, wie dem Feuerball eines Hexenmeisters oder dem tödlichen Atem eines Drachen ausweichen zu können. Der Geschicklichkeits-Modifikator hat Auswirkung auf Reflexwürfe.

Willen: Diese Rettungswürfe spiegeln die Resistenz eines Charakters gegenüber geistiger Beeinflussung und Beherrschung sowie vielen magischen Effekten wider. Der Weisheits-Modifikator hat Auswirkung auf Willenswürfe.

Rüstungsklasse

Dieser Wert stellt dar, wie schwer es für den Gegner ist, einem Gegner einen empfindlichen Schlag zu versetzen. Sie ist das Ergebnis, das ein Gegner mit seinem Angriffswurf erzielen muss, um den Charakter treffen zu können.

Die Rüstungsklasse berechnet sich wie folgt:
10 + Rüstungsbonus + Schildbonus + Geschicklichkeits-Modifikator + Größe-Modifikator + andere Modifikatoren

Rüstungs- und Schildboni: Sowohl Rüstung als auch Schild geben einen Bonus auf die RK. Dieser Bonus stellt dar, in wie weit sie in der Lage sind, den Charakter vor Schaden zu schützen.

Geschicklichkeits-Modifikator: Wenn Ihre Charaktere über einen hohen Geschicklichkeitswert verfügen, sind sie besonders talentiert darin, Schlägen auszuweichen. Je geringer der Geschicklichkeitswert ist, desto schlechter können sie Schlägen ausweichen. Sie sollten dabei beachten, dass Rüstung den Geschicklichkeitsbonus reduziert. Das bedeutet, dass sie eventuell nicht in der Lage sind, ihren gesamten Geschicklichkeitsbonus auf ihre RK anzurechnen (siehe Tabelle 4-3: Rüstung).

Größe-Modifikator: Je größer eine Kreatur ist, desto einfacher kann man sie während eines Kampfes treffen. Dementsprechend wird es schwieriger, je kleiner sie ist. Da derselbe Modifikator auch auf Angriffswürfe angerechnet wird, fällt es einem Halbling beispielsweise nicht besonders schwer, einen anderen Halbling zu treffen. Die Charaktere in POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR sind, bis auf Halblinge, die klein sind, von mittelgroßem Wuchs. Hier gelten die folgenden Größe-Modifikatoren: Riesig –2, Groß –1, Mittelgroß +0, Klein +1.

Andere Modifikatoren: Auch viele andere Faktoren beeinflussen die RK eines Charakters, wie z. B. Boni aus magischen Rüstungen und Schutzzaubern. Außerdem gibt es einen Bonus auf die RK, wenn defensiv gekämpft wird, der sogenannte Ausweichbonus. Sie können im Optionsmenü unter Kampf die Option ***VERTEIDIGEN*** wählen, woraufhin Sie defensiv kämpfen. Jede Situation, in der der Charakter den Geschicklichkeitsbonus verliert, führt auch dazu, dass er seinen Ausweichbonus verliert. (Das Tragen einer Rüstung schränkt diese Boni jedoch nicht ein, wie es beim Geschicklichkeits-Bonus auf die RK der Fall ist.)

Initiative

Während jeder Kampfrunde kann jeder der Kämpfer etwas tun. Die Initiativewürfe bestimmen, in welcher Reihenfolge sie handeln. Ein Initiativewurf ist ein Wurf mit 1W20, zu dem der Geschicklichkeits-Modifikator hinzugerechnet wird, so dass der Initiativebonus eines Charakters dem Geschicklichkeits-Modifikator entspricht. Derjenige mit dem höchsten Initiativewurf beginnt. Wenn zwei Kämpfer dasselbe Ergebnis bei einem Initiativewurf erzielen, beginnt derjenige mit dem höheren Geschicklichkeitswert.

Mali und arkane Zauberpatzer

Charaktere, die Rüstungen tragen, die schwerer sind als Lederrüstungen, erleiden auf einige ihrer Fertigkeiten einen Malus. Hier wird angegeben, wie hoch dieser Malus ist. Außerdem besteht bei Hexenmeistern die Chance eines Zauberpatzers, je nach dem, welche Rüstung sie tragen. Beide Werte werden ab Seite 93 im **Kapitel 5: Erfahrung und Ausrüstung** in dem Abschnitt über „Rüstung" ausführlich beschrieben.

Bewegungsrate

Dieser Wert gibt an, wie weit sich ein Charakter in einer Kampfrunde bewegen kann, um trotzdem noch in der Lage sein zu können, einen Angriff auszuführen oder einen Zauber zu wirken. Bei doppelter Bewegung kann sich der Charakter mit doppelter Bewegungsrate bewegen, oder mit vierfacher, wenn er rennt. Die Bewegungsrate eines Charakter hängt hauptsächlich von seiner Belastung ab, wie es in **Kapitel 2: Der Rucksack Ihres Charakters**. im Abschnitt „Belastung" beschrieben ist. Die normale Bewegungsrate für Menschen, Elfen, Halb-Elfen und Halb-Orks beträgt 9 Meter, die für Zwerge und Halblinge 6 Meter.

Bilden einer Gruppe

Sobald Sie einige Charakter erschaffen haben, wird es Zeit, eine Gruppe zusammenzustellen. Sie sollten daran denken, dass eine erfolgreiche Gruppe eine Mischung verschiedenster Fertigkeiten ausmacht. Dazu gehören ein oder zwei gute Kämpfer, ein Mitglied, das offensive Zauber wirken kann, sowie ein Charakter, der heilen kann. Außerdem ist es gut, einen Schurken bei sich zu haben, da deren Fertigkeiten, Fallen aufzuspüren und Schlösser zu öffnen, wichtig sind. Als Alternative zu Charakteren, die sehr spezialisiert sind, wie z. B. einem Kämpfer, der einen Großteil seiner Punkte auf Stärke und Konstitution vergeben hat, könnten sie sich auch für einen Charakter entscheiden, der gute Werte in verschiedenen Attributen vorweisen kann, so dass z. B. die Werte für Geschicklichkeit oder die Weisheit eines Kämpfers erhöht werden, um später eine Klassenkombination anstreben zu können und zusätzlich Schurke oder Kleriker zu werden. So können Sie alle eventuellen Bedürfnisse Ihrer Gruppe abdecken, obwohl Charakter mit Klassenkombination durch ihre Erfahrungsmali, die auf der bevorzugten Klasse basieren, langsamer in höhere Stufen aufsteigen.

Sie fügen einen Charakter zu Ihrer Gruppe hinzu, indem Sie den Charakter auswählen und anschließend auf die Schaltfläche ***Hinzufügen.*** klicken. Sie beginnen das Spiel mit bis zu vier Spielern, Sie werden aber im Verlauf des Spiels die Möglichkeit haben, NSC (Nicht-Spielercharaktere) zu ihrer Gruppe hinzuzufügen. Wenn sich ein NSC Ihrer Gruppe anschließt, so wird er wie alle anderen Gruppenmitglieder behandelt und Sie kontrollieren seine Handlungen. Die Gruppe kann maximal sechs Mitglieder umfassen.

Nachdem Sie Ihre Gruppe zusammengestellt haben, klicken sie auf ***Spiel starten*** um das Abenteuer zu beginnen.

Kapitel 2

Abenteuer in Myth Drannor

ABENTEUER IN MYTH DRANNOR

Zwischen Fernberg und Nebeltal, im Herzen der Wälder, welche Zeit und Tragödien haben finster werden lassen, liegen die Ruinen von Myth Drannor. Dieses Gebiet gehört bei Nacht den Toten, während des Tages streiten sich eine Reihe unterschiedlichster widerwärtiger Charakter um die Ruinen. Jeder, der sich in dieses gefährliche Gebiet traut, muss jederzeit für den Kampf gewidmet und auf der Hut vor subtileren Gefahren sein. Myth Drannor hält viele Geheimnisse parat, aber nur an wenigen lässt sie andere teilhaben ...

Dieses Kapitel soll Sie darauf vorbereiten, Ihre Gruppe durch die dunklen Gänge und verlassenen Hallen dieser verfallenen Stadt zu führen. Die Grundlagen des Spiels werden im Nachstehenden unter „Grundlagen des Spiels" abgehandelt. Eine komplette Beschreibung der Benutzeroberfläche finden Sie ab Seite 56 im Abschnitt „Der Abenteuerbildschirm". Detaillierte Informationen über die Kontrolle Ihrer Gruppe finden Sie ab Seite 59 im Abschnitt „Kontrolle der Gruppe" und Informationen zu einzelnen Charakteren und den Gegenständen, die sie mit sich führen, finden Sie ab Seite 64 im Abschnitt „Eigenschaften der Charaktere". Wenn Sie direkt mehr über den Kampf erfahren möchten, lesen Sie ab Seite 66 den Abschnitt „Gegner besiegen".

Grundlagen des Spiels

Wenn Sie das Spiel beginnen, sehen Sie den Abenteuer-Bildschirm (nähere Informationen hierzu finden Sie im nachstehenden Text).

Wer ist der Spielleiter?

Der Spielleiter führt Sie durch die dunklen Gänge und vergessenen Geheimnisse von Myth Drannor. Er beschreibt die von Ihnen gefundenen Objekte und Gebiete und kommentiert die Ereignisse hauptsächlich über Bildschirmtext, gelegentlich aber auch über gesprochenen Dialog. Während Ihre Charaktere Aktionen durchführen, werden Sie vom Spielleiter über die Ergebnisse dieser Aktionen informiert. Mitunter sind diese Informationen sehr kurz und werden nur kurz am unteren Bildschirmrand angezeigt. Beispielsweise werden, während der Spielleiter den Kampf verwaltet, in schneller Abfolge Informationen über Erfolge und Niederlagen angezeigt. Wichtige Informationen können Sie jedoch in aller Ruhe nachlesen, normalerweise werden sie in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.

Es empfiehlt sich, den Informationen des Spielleiters Beachtung zu schenken. In seinen Texten finden sich viele Hinweise, die zur Lösung der Rätsel um den Pfuhl der Verdammnis äußerst wichtig sind!

Mauszeiger

Fast alle Aspekte des Spiels werden über die Maus gesteuert. Während Sie die Maus über den Bildschirm bewegen, ändert sich der Mauszeiger, wodurch angegeben wird, welche Aktion erfolgt, wenn Sie mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Bereich klicken. So wird beispielsweise der Bewegen-Zeiger angezeigt, wenn Sie mit der Maus auf einen Punkt der Karte zeigen, zu dem die Gruppe gehen kann, und der Verwenden-Zeiger, wenn sich der Mauszeiger über einem Fass befindet, das Sie zerschmettern oder durchsuchen können. Mit einem Rechtsklick auf einen bestimmten Bereich können Sie entweder zusätzliche Aktionen ausführen, weitere Informationen zu einem Objekt, Gebiet oder Charakter oder Angaben zum ausgewählten Charakter (d. h. das Charaktermenü) aufrufen. Dies wird auf Seite 62 beschrieben. Ab und zu benötigen Sie ein Objekt aus Ihrem Inventar, um mit einem anderen Objekt interagieren zu können. In diesem Fall erscheint, wenn Sie mit dem Verwenden-Zeiger auf ein Objekt klicken, die Nachricht „Ihr könnt versuchen, einen Gegenstand zu geben oder zu benutzen". Wenn Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken, können Sie feststellen, was Sie mit dem Gegenstand tun müssen.

Bewegen

Wenn der Bewegen-Zeiger aktiv ist, können Sie den ausgewählten Charakter oder die ausgewählte Gruppe durch Klicken mit der linken Maustaste dazu veranlassen, zu einem bestimmten Punkt auf der Karte zu gehen. Durch Rechtsklicken bei aktivem Bewegen-Zeiger rufen Sie das Charaktermenü für den aktiven Charakter auf.

Wenn die Charaktere ***LAUFEN***, sind sie zwar langsamer, haben jedoch eine bessere Chance, wichtige Details zu bemerken, wie etwa auf der Lauer liegende Monster. Durch Betätigen der ***RECHTEN UMSCHALTTASTE*** können Sie den Rennmodus ein- bzw. ausschalten. Wenn Charaktere **rennen**, bewegen Sie sich zwar wesentlich schneller fort, laufen aber weit größere Gefahr, von Monstern überrascht zu werden. Selbst wenn ein Charakter rennt, wird davon ausgegangen, dass er die Umgebung aktiv nach Hinweisen absucht.

Durch Betätigen der ***LINKEN UMSCHALTTASTE*** können Sie den Abenteuermodus ein- bzw. ausschalten. In diesem Modus können Sie Aktionen aus der Entfernung einleiten, und ihre Charaktere begeben sich zum entsprechenden Ort und führen die Aktion aus. Ist der Modus ausgeschaltet, begeben sich die Charaktere zwar zu den angegebenen Objekten, führen jedoch weitere Aktionen nur dann durch, wenn sie anschließend dazu angewiesen werden.In Kampfsituationen gelten andere Bewegungsregeln. Weitere Informationen hierüber finden Sie auf Seite 53.

Übergang

Der Übergangszeiger bezeichnet Bewegungen von einem Level zu einem anderen, wie etwa beim Treppensteigen von einem Gewölbelevel zum nächsten. Wenn der Mauszeiger über ein Objekt geführt wird, das die Bewegung zwischen unterschiedlichen Bereichen des Spiels (wie etwa Treppen)

zulässt, nimmt er die Gestalt einer Tür an. Durch Linksklick auf ein solches Objekt oder aber durch Rechtsklicken und Auswählen der entsprechenden Option aus dem Menü wird das Spiel auf dem nächsten Level fortgesetzt.

Verwenden

Der Verwenden-Zeiger wird über Objekten angezeigt, die auf irgendeine Weise benutzt werden können. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die naheliegendste Aktion einzuleiten, beispielsweise das Öffnen einer Tür. Mit einem Klick der rechten Maustaste können weitere mögliche Aktionen angezeigt werden. Wenn die Gruppe vor einer hölzernen Tür mit einem kleinen, vergitterten Fenster steht, so wären mögliche Aktionen beispielsweise „Öffnen", „Durchsehen" und „Aufbrechen". Wenn der Abenteuermodus deaktiviert ist, wird der Verwenden-Zeiger nur dann angezeigt, wenn Sie sich neben einem Objekt befinden, mit dem Sie auf irgendeine Weise interagieren können. Sie können mit der linken Maustaste auf Objekte klicken, die eingesammelt werden können (wie etwa Schätze) und damit das Schatzmenü öffnen. Mit einem Rechtsklick auf das Schatzsymbol wird angezeigt, um was für einen Schatz es sich handelt.

Ziel

Der Zielzeiger wird angezeigt, wenn für die Aktion, wie etwa eine eingesetzte Fertigkeit oder einen gewirkten Zauber, ein Ziel angegeben werden muss. Der Zielzeiger wird von einem **X** durchkreuzt, wenn der Bereich für die Fertigkeit oder den Zauber kein gültiges Ziel darstellt. Linksklicken Sie mit dem Zielzeiger auf ein gültiges Ziel, um die Fertigkeit oder den Zauber anzuwenden, oder brechen Sie die Aktion durch Rechtsklicken ab.

Rede

Wenn Sie sich einem NSC nähern, werden Sie von ihnen zumeist angesprochen. Wenn Sie ein Gespräch beginnen möchten, bewegen Sie den Zeiger über den NSC. Über allen NSC, mit denen die Gruppe sprechen kann, wird der Mauszeiger als Dialogpfeil angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um mit dem NSC zu sprechen, oder mit der rechten Maustaste, um weitere Informationen anzeigen zu lassen. Wird kein Dialogpfeil angezeigt, bedeutet dies, dass der NSC zurzeit keine weiteren Auskünfte für Sie hat; es empfiehlt sich jedoch, zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren und noch einmal ein Gespräch zu beginnen. Manche NSC haben im späteren Spielverlauf neue Informationen für Sie. Merken Sie sich also die Charaktere, die viel zu wissen scheinen.

Wenn Sie die Gelegenheit haben, mit einem NSC zu sprechen, wird Ihr Dialog in der oberen rechten Bildschirmecke angezeigt, während die Gesprächsoptionen links unten erscheinen. Die Gesprächsoptionen stellen die Gesprächsthemen dar, die Sie auswählen können. Durch Linksklicken auf die Antworten gelangen Sie zum nächsten Teil des Dialoges. Verwenden Sie die ***LEERTASTE*** tum den Dialog weiterzuführen und weitere Themen anzuzeigen. Im Verlauf des Gesprächs werden manche Optionen ausgeblendet und neue Optionen angezeigt.

Nutzen Sie jede Gelegenheit für ein Gespräch mit Ortsansässigen. Hier können Sie wertvolle Hinweise erhalten, Gegenstände kaufen oder verkaufen oder um Gefallen gebeten werden. Die Bewohner wissen, dass Ihre Gruppe in der Gegend auf Abenteuersuche ist. Scheuen Sie sich daher nicht, zu jemandem zurückzukehren, mit dem Sie zuvor bereits gesprochen haben, und erneut nach Ratschlägen für Ihre aktuelle Situation zu fragen.

Angriff

Der Angriffszeiger wird innerhalb und außerhalb von Kampfsituationen angezeigt, wenn der Mauszeiger über einen feindlichen NSC geführt wird. In Kampfsituationen wird der Zeiger nur dann angezeigt, wenn sich der ausgewählte Charakter nah genug am Ziel befindet, um einen unmittelbaren Angriff auszuführen, oder wenn der Abenteuermodus aktiviert ist. Außerhalb einer Kampfsituation können Sie einen Kampf beginnen, indem Sie im Bereich mit dem Angriffszeiger mit der linken Maustaste auf einen feindlichen NSC klicken. Durch Rechtsklicken zeigen Sie einige Informationen über das Ziel an. Hinweis: Linksklicken mit einem Schwertzeiger veranlasst einen Feind möglicherweise, ein Gespräch anzufangen, das zu einem Kampf führen kann. Durch ein solches Gespräch können Sie mitunter nützliche Informationen erhalten. Beachten Sie jedoch, dass ein langes Gespräch mit einem Feind dazu führen kann, dass sich weitere Feinde einfinden, die dann ebenfalls am nachfolgenden Kampf teilnehmen.

Handeln/Der Gruppe anschließen

Gelegentlich erhalten Sie die Möglichkeit, mit anderen Charakteren Handel zu treiben. Es kommt auch vor, dass sich neue Mitglieder Ihrer Gruppe anschließen. Wenn Sie mit dem Zeiger auf die betreffende Person zeigen, wird das Handelsmenü angezeigt. Sie können Gegenstände kaufen, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken und sie zum entsprechenden Charakter Ihrer Gruppe ziehen. Sie verkaufen Gegenstände, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Gruppenmitglied klicken, das den Gegenstand verkauft, und anschließend den Gegenstand durch Linksklicken und Ziehen zum Händler verschieben. Das dafür empfangene Gold wird dem Gold der Gruppe hinzugefügt. Durch Rechtsklicken auf einen Gegenstand aus dem Inventar des Händlers werden Informationen über diesen Gegenstand sowie sein Preis angezeigt.

Wenn sich ein Charakter Ihrer Gruppe anschließen möchte, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Figur, woraufhin er sich Ihrer Gruppe anschließen wird, sofern Ihre Gruppe nicht schon die maximale Spieleranzahl erreicht hat. Denken Sie daran, dass die Gruppe maximal sechs Mitglieder umfassen kann. Wenn Sie auf einen NSC treffen, den Sie in Ihre Gruppe aufnehmen möchten, müssen Sie eventuell zuerst einen bestehenden Charakter aus der Gruppe entfernen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf diesen Charakter klicken, so werden mehr Informationen über ihn angezeigt.

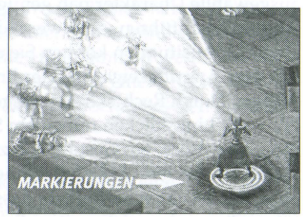
Keine-Option

Wenn dieser Zeiger angezeigt wird, sind an diesem Bereich keine Aktionen möglich. Der Charakter kann nicht bewegt, genutzt oder angegriffen werden. Wenn Sie mit der linken Maustaste klicken, passiert nichts. Durch Rechtsklicken zeigen Sie das Charaktermenü an.

Auswahl

Der Auswahlpfeil wird über Steuerelementen und anderen Objekten, die ausgewählt werden können, wie etwa Ihren Gruppenmitgliedern, angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Objekt unter dem Pfeil auszuwählen.

Markierungen



Markierungen sind Bildschirmanzeigen, denen Sie zusätzliche Informationen entnehmen können. Die meisten Markierungen sind außerhalb von Kampfsituationen standardmäßig deaktiviert. Drücken Sie zum Aktivieren der Markierungen die ***LINKE ALT-TASTE.*** Daraufhin werden farbige Ringe angezeigt, die der Farbe des TP-Balkens des Charakters entsprechen. Die Anzahl der Ringe gibt an, wie viel Lebensenergie der Charakter besitzt: Drei Ringe bedeuten bis zu 3/3 der vollen Lebensenergie, zwei Ringe bis zu 2/3 der vollen Lebensenergie, und ein Ring bedeutet, dass dem Charakter nur noch 1/3 der Trefferpunkte zur Verfügung stehen und er bald das Bewusstsein verlieren wird.

Beutesymbole

Im Verlauf des Spiels finden die Spieler eine unendliche Vielfalt an Schätzen. Anhand von Beutesymbolen können die Spieler erkennen, welche Art von Schatz sie gefunden haben. Es gibt drei verschiedene Beutesymbole: das „Schwert und Schild"-Symbol, das Münzsymbol und das Edelsteinsymbol. Das „Schwert und Schild"-Symbol gibt an, dass der Schatz Waffen oder Rüstung enthalten kann. Das Münzsymbol verweist auf Gold. Das Symbol des Sacks voller Edelsteine gibt an, dass der Schatz aus verschiedenen Nicht-Waffen-Objekten wie beispielsweise Münzen, Zauberstäben, Zauberstecken, Tränken, Handschuhen oder Stiefeln besteht. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Beutesymbol, wird der Inhalt des Schatzes in einem Menü angezeigt.

Tastaturkürzel

TAB	Ruft das Menü des gewählten Charakters auf. Das Menüsystem wird ab Seite 62 näher beschrieben
BACKSLASH (\)	Ruft den Charakterbogen des gewählten Charakters auf. Dies wird auf Seite 40 beschrieben
F	Ruft das Fertigkeiten-Menü des gewählten Charakters auf
I	Ruft das Inventar des gewählten Charakters auf
A	Ruft das Menü der arkanen Zauber des gewählten Charakters auf, sofern dieser arkane Zauber wirken kann
G	Ruft das Menü der göttlichen Zauber des gewählten Charakters auf, sofern dieser göttliche Zauber wirken kann
K	Ruft das Kampf-Menü des gewählten Charakters auf (nur während eines Kampfes)
UMSCH LINKS	Abenteuermodus an/aus
UMSCH RECHTS	Rennen an/aus
ALT LINKS	Markierungen an/aus
ALT RECHTS	Würfel zeigen an/aus
EINGABE ZEHNERBLOCK	Gruppenmodus an/aus (nicht während eines Kampfes)
ESC	Filmsequenz überspringen, Hauptmenü des Spiels aufrufen.
LEERTASTE	Filmsequenz überspringen, Dialoge überspringen, Rest des Zuges des momentanen SC überspringen.
F1	Tastaturbelegung aufrufen
P	Startet oder hält eine Filmsequenz an
STRG+K	Entfernt einen Charakter aus einem Multiplayer-Spiel
PFEILTASTEN	Zusätzliche Kontrolle für Kameraeinstellung, so dass Sie die Karte unabhängig davon, wohin Ihre Gruppe geht, einsehen können

Zusätzlich zu diesen Tastaturkürzeln können Sie häufig ausgeführte Aktionen mit den Tasten ***(F2*** bis ***F10)***. belegen. Sie können jedem Charakter bis zu neun Tastaturkürzel zuweisen, um häufig verwendete Zauber, Fertigkeiten oder Kampftechniken ausführen zu lassen. Sie weisen eine Aktion einer der Funktionstasten zu, indem Sie die Taste ***STRG*** gedrückt halten und gleichzeitig die Funktionstaste drücken ***(F2 - F10)***.die Sie mit dieser Aktion belegen wollen.

Der Abenteuerbildschirm

Der Abenteuerbildschirm ist das Fenster, durch das Sie in die vergessenen Reiche gelangen. Ein Großteil des Bildschirms wird von der Abenteuerkarte eingenommen, auf der Sie die Welt sehen, die von Ihren Charakteren erforscht wird.

Über der Abenteuerkarte werden Dialoge zwischen den NSC (in weiß), Beschreibungen durch den Spielleiter (in blau) sowie andere Spielinformationen angezeigt. Drücken Sie die ***LEERTASTE*** oder die ***EINGABETASTE***, oder klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Informationen zu lesen und das Spiel anschließend fortzusetzen.

In der unteren linken Ecke des Abenteuerbildschirms befinden sich verschiedene Symbole, über die Sie das Spielmenü und das Tagebuch öffnen, die Tageszeit anzeigen oder die Karte aufrufen können. Diese Optionen werden auf den folgenden Seiten beschrieben.

In der unteren rechten Bildschirmecke befindet sich eine weitere Anzeige, über das Sie Ihre Gruppe steuern und mitverfolgen können. Die andere Anzeige wird auf Seite 59 im Abschnitt „Kontrolle der Gruppe" näher beschrieben.

Durch Klicken auf die Pfeile dieser Menüfenster können Sie die Fenster minimieren bzw. deren normale Größe wiederherstellen.

Das Spielmenü

Klicken Sie im linken Optionsfeld auf das „Pool of Radiance"-Symbol, um das Spiel anzuhalten und das Spielmenü zu öffnen. Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung:

Spiel laden
Das Menü „Spiel laden" wird angezeigt. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus, und klicken Sie auf ***LADEN***. Dadurch wird der aktuelle Spielstand verworfen und der ausgewählte, gespeicherte Spielstand geladen.

Spiel speichern
Das Menü „Spiel speichern" wird angezeigt. Geben Sie einen Namen für den zu speichernden Spielstand in das Textfeld ein, oder klicken Sie auf einen der Namen in der Liste, um einen bereits vorhandenen Spielstand mit dem neuen zu überschreiben, und wählen Sie anschließend ***SPEICHERN***. Es empfiehlt sich, recht häufig zu speichern, da in den Vergessenen Reichen unzählig viele Gefahren lauern und insbesondere in Myth Drannor das Unheil jederzeit zuschlagen könnte. Wenn dies geschieht und Sie vergessen haben, das Spiel zu speichern, sollten Sie dennoch das Menü „Spiel laden" überprüfen. POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR speichert das Spiel automatisch, sobald Sie einen neuen Bereich betreten.

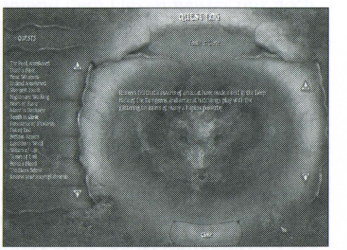
Einstellungen
Über diese Option wird das Menü „Einstellungen" geöffnet, das auf Seite 16 näher beschrieben wird.

Spiel beenden
Über diese Option beenden Sie das aktuelle Spiel und kehren zum Hauptmenü zurück.

Spiel fortsetzen
Über diese Option schließen Sie das Spielmenü und kehren zum Spiel zurück.

Aufgaben mitverfolgen

Während ihres Abenteuers wird Ihre Gruppe auf andere Bewohner von Myth Drannor treffen, die Ihren Charakteren eine Reihe von Aufgaben stellen werden. Diese Aufgaben reichen von einfachen Gefallen über schwierigere Aufgaben, bis hin zur eigentlichen Enthüllung des Geheimnisses des Pfuhls der Verdammnis.
Um Ihre Fortschritte bei den verschiedenen Missionen im Überblick zu behalten, können Sie sich das Tagebuch ansehen, indem Sie unten links auf das Buchsymbol klicken. Dadurch wird das Spiel angehalten.



Auf der linken Bildschirmseite wird eine Liste der aktuellen **Aufgaben**, angezeigt. Dies sind Aufgaben, die Sie noch nicht erfüllt haben. Klicken Sie auf den Namen einer Aufgabe, um die neuesten Informationen anzuzeigen, die Ihre Gruppe bis dahin in Verbindung mit dieser Aufgabe gesammelt hat. Mithilfe der Pfeile können Sie die Aufgabenliste bzw. die Aufgabendetails anzeigen lassen. Die bereits erfüllten Aufgaben sehen Sie, wenn Sie im Tagebuch auf den Bereich ***ERRUNGENSCHAFTEN ANZEIGEN*** klicken. Wenn Sie auf ***SCHLIESSEN*** klicken, gelangen Sie zum Abenteuerbildschirm zurück.
Bedenken Sie, dass das Spiel nicht beendet ist, wenn Sie das Geheimnis des Pfuhls der Verdammnis erkundet haben. Sie können Aufgaben, die noch nicht erledigt sind, beenden oder einfach nur das Gebiet näher erkunden. Ihre Charaktere werden weiterhin Erfahrungspunkte sammeln und zur nächst höheren Stufe aufsteigen. Sie können diese Charaktere auch in Multiplayer-Spielen verwenden, die im nächsten Kapitel näher erläutert werden.

Zeitangabe

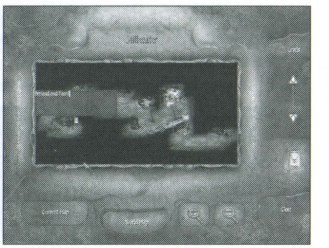
Obwohl die Probleme in Myth Drannor dringender Natur sind, gibt es kein bestimmtes Datum, zu dem alle Probleme gelöst sein müssen. Die Spielzeit wird daher nur als Abfolge von Tagen und Nächten angegeben. Das dritte Symbol im linken Optionsfeld zeigt die relative Position der Sonne, so dass Sie daran die ungefähre Tageszeit erkennen können.

Außerdem ändern sich die Lichtverhältnisse in der Welt; auf die Abendröte folgt die Nacht und auf die Morgenröte der Tag. Seien Sie nach Sonnenuntergang besonders vorsichtig, da die Dunkelheit eine Vielzahl böser Monster hervorbringt. Wenn das Reisen bei Nacht nicht unbedingt notwendig ist, sollten Sie eher an einem sicheren Ort rasten, an dem die kalten Hände der Untoten Sie nicht erreichen können.

Karten lesen

Während Ihre Gruppe die Welt durchquert, werden automatisch Karten von den Gebieten erstellt, die Sie gerade erforschen. Sie können diese Karten jederzeit einsehen, indem Sie unten links auf das Kartensymbol klicken. Daraufhin wird die Karte aufgerufen. Standardmäßig wird die Karte der Gegend angezeigt, die Sie gerade durchqueren. Durch Klicken auf ***AKTUELLE KARTE*** können Sie diese Karte ebenfalls anzeigen lassen. Wenn Sie sehen möchten, was Sie bereits erforscht haben, können Sie durch Klicken auf ***WELTKARTE*** die Karte von Myth Drannor aufrufen.

Der Name des Gebiets wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Durch Klicken auf die Symbole **+** und **-** können Sie die Karte größer bzw. kleiner zoomen, und durch Linksklicken und Ziehen der Karte lassen sich zunächst nicht angezeigte Bereiche der Karte in den Anzeigebereich bringen. Innerhalb eines Gewölbes oder Gebäudes mit mehreren Levels können Sie weitere Karten aufrufen, indem Sie auf die Pfeile rechts neben der Karte klicken.



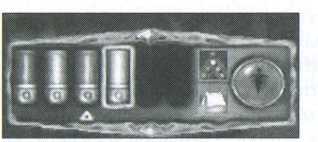
Sie können Karten mit Markierungen versehen. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf das Markierungssymbol (eine Fahne), und ziehen Sie die Fahne an die Stelle auf der Karte, die Sie markieren möchten. Wenn Sie die Fahne an die gewünschte Stelle setzen, wird ein Textfenster geöffnet, in das Sie Ihre Kommentare eingeben können. Der Text darf nicht länger als vier Zeilen sein. Sie können die Kommentare aufrufen, indem Sie auf der Karte mit der rechten Maustaste auf die jeweilige Fahne klicken. Sie können den Kommentar lesen oder auch bearbeiten. Navigieren Sie dazu mit der Rücktaste durch den Text, und geben Sie einen neuen ein. Wenn Sie die Position einer Markierung ändern wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, und ziehen Sie sie an die neue Position. Sie können eine Markierung löschen, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken und sie aus der Karte herausziehen.

Kontrolle der Gruppe

Über das Optionsfeld in der unteren rechten Ecke des Abenteuerbildschirms können Sie die Lebensenergie Ihrer Gruppe im Auge behalten und die Gruppenbewegung steuern. Wählen Sie dazu einen Anführer und legen Sie die Formation fest. Außerdem können Sie die Gruppe von diesem Fenster aus auch zum Rasten auffordern.

Lebensenergie der Gruppe

Die farbigen Balken links im Feld zeigen die Lebensenergie der einzelnen Charaktere an. Ein voller Balken zeigt an, dass der Charakter im Besitz aller seiner Trefferpunkte ist. Wenn der Charakter Trefferpunkte verliert, verringert sich der Balken. Ein leerer Balken zeigt an, dass der Charakter bewusstlos geworden ist und bald sterben könnte. Beachten Sie, dass zwei verschiedene Charaktere mit gleich großen Balken nicht unbedingt über die gleiche Anzahl von verbleibenden Trefferpunkten verfügen. Wenn ein Kämpfer insgesamt 60 Trefferpunkte und ein Hexenmeister 30 Trefferpunkte besitzt und ihre Balken jeweils halb voll sind, verbleiben dem Kämpfer 30 Trefferpunkte, während dem Hexenmeister nur noch 15 Trefferpunkte zur Verfügung stehen! Durch Ausruhen oder Heilung können Charaktere Trefferpunkte zurückgewinnen. Nähere Informationen hierzu finden Sie im **Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe** unter „Trefferpunkte", beginnend auf Seite 40.



Durch Klicken auf einen Lebensenergiebalken können Sie den betreffenden Charakter auswählen. Außerdem können Sie diese Anzeige dazu verwenden, einen Charakter als Ziel einer Fertigkeit oder eines Zaubers auszuwählen. Wählen Sie dazu zunächst die Fertigkeit bzw. den Zauber aus, und zeigen Sie dann mit dem Mauszeiger auf die Anzeige des Charakters, der davon betroffen werden soll.

Der Anführer der Gruppe

Der Anführer der Gruppe wird durch ein Dreieck unter seiner TP-Anzeige kenntlich gemacht. Der Anführer ist das aktive Gruppenmitglied, dem in der Gruppenformation alle anderen Charaktere überall hin folgen. Sie können einen beliebigen Charakter zum Anführer der Gruppe machen, indem Sie auf das Dreieck klicken und es unter die TP-Anzeige des gewünschten Charakters ziehen. Durch geschickte Auswahl des Anführers kann der Spieler bestimmte Vorteile erzielen.

Gruppen- und Einzelformationen

Alle Charaktere der Gruppe werden zu jeder Zeit auf dem Bildschirm angezeigt. Normalerweise bleiben sie eng beieinander, wodurch ersichtlich wird, dass alle Charaktere dem Anführer folgen. Während sich die Charaktere in dieser Gruppenformation befinden, werden alle Gruppenmitglieder als Einheit betrachtet. Es ist nur ein Mausklick erforderlich, um die Gruppe in Bewegung zu setzen, und alle Mitglieder bewegen sich gleichzeitig als Ganzes.

Gelegentlich trifft die Gruppe jedoch auf Gegenden, die mit äußerster Vorsicht untersucht werden müssen. In solchen Situationen kann es von Nutzen sein, die Gruppe aufzulösen und den am besten dazu geeigneten Charakter die Gegend allein auskundschaften zu lassen. Sie können jederzeit zwischen Einzel- und Gruppenmodus wechseln, indem Sie in der rechten unteren Ecke auf das Symbol „Gruppe bilden/auflösen" klicken oder die ***EINGABETASTE*** des Zehnerblocks drücken. In Kampfsituationen wird automatisch in den Einzelmodus geschaltet.

Im Einzelmodus gelten Bewegungsbefehle nur für den jeweils ausgewählten Charakter. Die Charaktere wechseln sich nicht ab, es sei denn, Sie wählen Sie abwechselnd einzeln aus. Allein auftretende Charaktere können vom Feind besonders einfach überfallen und umzingelt werden. Es ist den Charakteren daher nicht gestattet, sich mehr als eine Bildschirmlänge voneinander weg zu bewegen. Durch erneutes Klicken auf das Symbol ***GRUPPE BILDEN/AUFLÖSEN*** " wechseln Sie wieder in den Gruppenmodus.

Bei Spielbeginn werden bis zu vier Charaktere der Gruppe in der Reihenfolge ihres Beitritts zur Gruppe in einer rautenförmigen Formation angeordnet. Wenn Charaktere der Gruppe beitreten, so nehmen diese entweder den Platz eines vorher aus der Gruppe ausgetretenen Mitglieds ein oder stehen am „Ende" der Formation. Sie können diese Formation jederzeit ändern, indem Sie in den Einzelmodus schalten, die Charaktere anders anordnen und anschließend auf das Symbol „Formation speichern" klicken, die sich am unteren rechten Bildschirmrand oberhalb des Symbols „Rasten" befindet. Sobald Sie wieder in den Gruppenmodus wechseln, bewegt sich die Gruppe in der neuen Formation fort. Auf diese Weise können Sie festlegen, welche Charaktere die Gruppe anführen, welche als Rückendeckung dienen und welche in der Gruppenmitte beschützt werden.
Wenn sich die Gruppe durch eine Stelle bewegen muss, die für die Formation nicht breit genug ist (wie etwa einen Korridor, der im Gänsemarsch durchquert werden muss), passieren die Charaktere diesen Ort in der Reihenfolge, in der sie der Gruppe beigetreten sind. Wenn Sie diese Reihenfolge ändern möchten, müssen Sie in den Einzelmodus schalten, die Charaktere wie gewünscht aufstellen, die Formation so speichern und erneut in den Gruppenmodus wechseln. Die Gruppe bewegt sich dann so lange hintereinander in dieser Reihenfolge fort, bis Sie die Formation erneut ändern.

Ruhepausen
Die Charaktere müssen Ruhepausen einlegen, um Trefferpunkte wiederherzustellen und um Zauber erneut wirken zu können. Wenn die Gruppe nicht gestört wird, rastet sie stets acht Stunden hintereinander. Werden die Gruppenmitglieder nicht vorzeitig geweckt, erwachen sie vollständig geheilt und im Besitz aller Zauber.

Es wird vorausgesetzt, dass alle Gruppenmitglieder abwechselnd Wache halten. Wenn die Gruppe im Schlaf überfallen wird, ist der Wache haltende Charakter

sofort zum Kampf bereit. Es hängt von einer Reihe von Faktoren ab, wann die anderen erwachen, u. a. davon, ob sie überfallen und verletzt werden. Sobald sie erwachen, treten sie sofort dem Kampf bei. Ein bereits erwachter Charakter kann seinen Zug dazu nutzen, einem anderen Gruppenmitglied einen Schlag zu versetzen, der ihm keine Trefferpunkte entzieht, um es aufzuwecken. Hierbei handelt es sich um eine Kampfoption.

Da Myth Drannor eine von Monstern heimgesuchte Ruine ist, ist nicht jeder Ort zum Rasten geeignet! Je näher der Ort, an dem Sie rasten, an Monsterhöhlen oder anderen Gefahrenquellen gelegen ist, um so wahrscheinlicher ist es, dass die Gruppe angegriffen wird. Das Rastsymbol (ein Zelt) am unteren rechten Bildschirmrand zeigt durch Ändern seiner Farbe an, wie geeignet eine Gegend zum Rasten ist. Ist das Symbol rot, so bedeutet dies, dass die Gegend so unsicher ist, dass die Gruppe dort nicht rasten kann. Gelb gibt an, dass die Gegend zum Rasten geeignet ist, obwohl dennoch mit Überfällen zu rechnen ist. Ist das Symbol grün – gewöhnlich innerhalb von Gebäuden, Unterkünften, Höhlen und anderen sicheren Verstecken - ist das Rasten dort völlig ungefährlich.

Innerhalb von Gebäuden ist es normalerweise einfach, einen geeigneten Platz zum Rasten zu finden: Wenn sich in der Nähe keine Monster aufhalten, kann die Gruppe rasten. Meistens hilft ein gutes Urteilsvermögen, um herauszufinden, ob die äußeren Umstände dazu geeignet sind, eine Rast einzulegen. Wenn Sie in dem Raum rechts von ihrem derzeitigen Aufenthaltsort Monster hören können, würden diese es quasi als Einladung zum Kampf ansehen, wenn Sie dort Ihr Lager aufschlügen. Wenn sich die Gruppe allerdings in einem Raum befindet, in dem das letzte Monster besiegt wurde und in dem sich nur eine geheime Tür befindet, so wird die Gruppe wohl während der Rast nicht gestört werden.

Neue Mitglieder in die Gruppe aufnehmen

Während die Gruppe Abenteuer besteht, werden ihnen NSC begegnen, die der Gruppe beitreten möchten, entweder, um Schutz zu erhalten, der Gruppe zu helfen oder aus Gründen, die nur ihnen selber bekannt sind. Wenn Sie einem NSC begegnen, der Ihrer Gruppe beitreten möchte, können Sie ihn aufnehmen, müssen es aber nicht tun. Oftmals bleibt dieser Charakter noch eine Weile in dieser Gegend oder sagt Ihnen, wo Sie ihn finden können, wenn Sie ihn doch noch in die Gruppe mit aufnehmen möchten.

Wenn Ihre Gruppe bereits aus sechs Gruppenmitgliedern besteht und Sie einen NSC in Ihre Gruppe aufnehmen möchten, so müssen Sie erst ein Mitglied aus Ihrer Gruppe entfernen. Wenn Sie einen Charakter entfernen, den Sie selber

erschaffen haben, so wird er für eine Weile in der Gegend bleiben, aber sobald Sie die aktuelle Karte verlassen, wird er ganz aus dem Spiel entfernt.

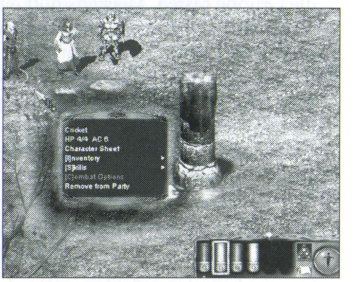
Wenn sich ein NSC Ihrer Gruppe anschließt, können Sie seine Handlungen wie die jedes anderen Gruppenmitglieds kontrollieren. Sie können auf sein Inventar zugreifen und sein Geld wird dem der Gruppe hinzugefügt. Sie können neue Mitglieder auch nach Bedarf mit anderer Ausrüstung versehen.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, einen NSC aus Ihrer Gruppe zu entfernen, wird er sich zuerst eine Weile in der Nähe aufhalten und dann zu einem sichereren Winkel in Myth Drannor zurückziehen. Es kann sein, dass Sie ihm zu einem späteren Zeitpunkt erneut begegnen. Sie können ihn dann, wenn Sie es wünschen, erneut in Ihre Gruppe aufnehmen. Allerdings wird er nicht mehr das bei sich führen, was er bei sich trug, als er Ihre Gruppe verließ, deshalb sollten Sie auf die Ausrüstung des NSC achten, bevor Sie ihn aus der Gruppe entfernen.

Eigenschaften der Charaktere

Der Erfolg oder Misserfolg Ihrer Missionen hängt vor allem davon ab, wie gut Sie die individuellen Fähigkeiten Ihrer Charaktere verstehen und einzusetzen wissen. Insbesondere können Sie in späteren Kampfsituationen kostbare Sekunden sparen, wenn Sie sich zuvor mit dem Menüsystem vertraut gemacht haben.

Das Charaktermenü



Sie können jederzeit auf alle Fertigkeiten, Attribute und das Inventar Ihrer Charaktere zugreifen, indem Sie auf dem Abenteuerbildschirm mit der rechten Maustaste auf deren Figuren klicken. Dadurch wird das Charaktermenü des ausgewählten Charakters geöffnet, in dem der Name, die aktuelle Anzahl der Trefferpunkte sowie die Rüstungsklasse aufgeführt werden. Außerdem können Sie aus diesem Menü auch eine der im Nachfolgenden erläuterten Optionen auswählen. Beachten Sie, dass manche Optionen nicht zu jeder Zeit zur Verfügung stehen. Beispielsweise sind das ***KAMPFMENÜ*** sowie bestimmte Zauber und Fertigkeiten nur in Kampfsituationen verfügbar, oder aber sie können in Kämpfen nicht verwendet werden. Zauber und Fertigkeiten, die nur in Kämpfen verwendet werden können, werden nur in Kampfsituationen in der Liste des Spielers angezeigt.

Charakterbogen

Der Charakterbogen entspricht weitestgehend dem Charakterbogen auf Seite 40 des **Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe**. Die Hauptunterschiede bestehen in dem

Ablegen-Symbol, über das Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar entfernen können, sowie am unteren Bildschirmrand die nebeneinander angezeigten Figuren der Gruppe, über die Sie andere Charakterbogen auswählen oder Gegenstände unter den Gruppenmitgliedern austauschen können. Das Tauschen von Gegenständen ist jedoch nur außerhalb von Kampfsituationen erlaubt.

Entfernen
Über diese Option entfernen Sie den ausgewählten Charakter aus der Gruppe. Alle Gegenstände dieses Charakters, die zuvor nicht an ein anderes Gruppenmitglied abgegeben wurden, werden mit dem Charakter entfernt. Aus der Gruppe entfernte Charaktere verbleiben oft für einen kurzen Zeitraum in der jeweiligen Gegend für den Fall, dass Sie Ihre Entscheidung rückgängig machen möchten. NSC werden Ihnen oft sagen, wohin sie gehen, wenn sie danach gefragt werden, und Sie können sie dann dort später wiederfinden. Charaktere, die Sie erstellt haben und später aus der Gruppe entfernen, ziehen auf der Suche nach anderen Abenteuern davon, sobald Sie das Gebiet verlassen (beispielsweise, wenn Sie sich auf eine andere Ebene des Gewölbes begeben). Diese Charaktere sind für Sie für immer verloren

[I]nventar
Bei Auswahl des „[I]nventars" wird ein Untermenü angezeigt, in dem das Inventar des Charakters in Unterkategorien aufgeteilt ist: ***WAFFEN***, ***RÜSTUNG*** und ***MAGISCHE GEGENSTÄNDE*** (Tränke, Ringe, Stäbe usw.). Durch Auswahl eines dieser Untermenüs öffnen Sie eine Liste der Gegenstände, die zum Inventar des Charakters gehören. Wenn diese Liste auf dem Bildschirm angezeigt wird, können Sie daraus Gegenstände auf die gleiche Weise auswählen wie aus dem Inventarfenster des Charakterbogens. Beispiel: ***INVENTAR / WAFFEN / LANGSCHWERT***, die aktuell verwendete Waffe des Charakters wird durch ein Langschwert ersetzt. Der Charakter ist nun mit einem Langschwert bewaffnet. Wenn Sie einen Trank auswählen, trinkt der Charakter diesen, und bei Auswahl einer Schriftrolle wird diese vom Charakter gelesen. Beachten Sie, dass manche Gegenstände, wie etwa Zauberstäbe und Zauberstecken, zunächst angelegt werden müssen, bevor sie verwendet werden können. Dazu müssen Sie den Gegenstand zweimal aus dem Bereich der ***MAGISCHEN GEGENSTÄNDE*** auswählen – das erste Mal, um ihn anzulegen, und das zweite Mal, um ihn zu verwenden. Die momentan getragenen und verwendeten Gegenstände werden durch das Zeichen **+** neben dem Namen gekennzeichnet. Wenn der Name eines Gegenstandes zu lang für das Menü ist, können Sie den vollständigen Namen in einem unverankerten Fenster anzeigen, indem Sie den Mauszeiger über den Namen führen.

[F]ertigkeiten
Über diese Option rufen Sie eine Liste der derzeit dem Charakter zur Verfügung stehenden Fertigkeiten auf. Wählen Sie eine Fertigkeit aus der Liste aus, und klicken Sie im Abenteuerbildschirm auf das Ziel, um die Fertigkeit einzusetzen. Die Fertigkeiten eines Charakters hängen von der Klasse und Stufe des Charakters ab. Die Beschreibungen der Fertigkeiten finden Sie ab Seite @.

[G]öttliche und [A]rkane Zauber
Ähnlich wie die Fertigkeitsoption ruft diese Auswahl eine Liste der für den

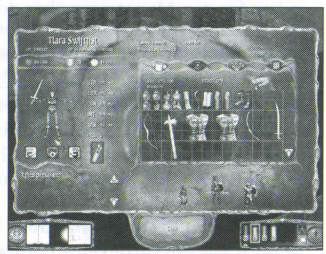
Charakter verfügbaren Zauber auf (sofern vorhanden). Die Zauber beider Typen sind der Stufe nach angeordnet. Wie viele Zauber dem Charakter zur Verfügung stehen, wird durch dessen Stufe, Klasse und Attribute bestimmt. Klicken Sie auf den Namen eines Zaubers, um ihn zu wirken. Die Beschreibungen der Zauber finden Sie ab Seite 101.

[K]ampfoptionen
Dieser Menüpunkt steht nur in Kampfsituationen zur Verfügung. Die Kampfoptionen werden auf Seite 66 ausführlich erläutert.

Der Rucksack Ihres Charakters

Es wird davon ausgegangen, dass jeder Charakter einen Rucksack mit sich führt, in dem sich alle seine Gegenstände und seine Ausrüstung befinden. Dieser Rucksack wird im Spiel durch ein Inventarraster repräsentiert, in dem der Inhalt des Rucksacks angezeigt wird. Wenn kein Platz mehr vorhanden ist, wird eine zweite Seite erstellt, die Sie über den Pfeil auf der rechten Seite des Rasters öffnen können. Wenn Sie Gegenstände von einer Seite in die andere verschieben möchten, müssen Sie in der Zielseite zunächst dafür Platz schaffen, dann den gewünschten Gegenstand ablegen und schließlich neu aufnehmen. Je nach der Anzahl der Gegenstände, die ein Charakter besitzt, können eine oder mehrere Inventarseiten vorliegen. Im Inventar können Sie die Gegenstände auf verschiedene Weise verwenden.

Verwenden von Gegenständen
Sie rüsten einen Charakter aus, indem Sie einen Gegenstand aus dem Inventarraster auf die Figur des Charakters ziehen. Gegenstände wie Rüstungen und Stiefel werden automatisch am Charakter angezeigt. Wenn der Charakter bereits einen Gegenstand vom gleichen Typ trägt, werden die beiden Gegenstände ausgetauscht, und der zuvor getragene wird in das Inventar zurückgestellt. Diese Regel gilt ebenfalls für Waffen, Stäbe und Schilde: Der vorherige Gegenstand wird gegen den neuen ausgetauscht. Zweihänder-Waffen stellen einen Sonderfall dar: Durch die Ausrüstung mit einer Zweihänder-Waffe werden sowohl eine Einhänder-Waffe als auch ein Schild in das Inventar zurückgestellt. Bogen gelten als Zweihänder-Waffen.
Gegenstände wie Ringe und Amulette müssen in die entsprechenden „In-Gebrauch"-Felder platziert werden, die den Körperteil repräsentieren, an dem die Gegenstände getragen werden. Wenn Sie einen Charakter mit einem Amulett ausrüsten, obwohl er bereits ein anderes trägt, werden die beiden Amulette ausgetauscht. Wenn Sie einen Ring auf ein bestimmtes Handfeld ziehen, in dem sich bereits ein Ring befindet, werden die Ringe ebenfalls ausgetauscht.



Tränke können verwendet werden, indem sie aus dem Inventar ausgewählt und auf

die Figur des Charakters gezogen werden. Andere Gegenstände, die nicht unbegrenzt eingesetzt werden können, wie etwa Balsame und Schriftrollen, müssen vom Hauptmenü aus ausgewählt werden. Verwenden Sie dazu im Inventar das Untermenü der ***MAGISCHEN GEGENSTÄNDE.***

Gegenstände, die weder angelegt noch verbraucht werden können, verwendet der Charakter bei Bedarf automatisch. Wenn der Charakter beispielsweise einen Schlüssel zum Öffnen einer Kiste benötigt und er über den Schlüssel verfügt, können Sie die Kiste öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Wenn Sie versuchen, die Kiste zu öffnen, jedoch nicht über den richtigen Schlüssel verfügen, werden Sie vom Spielleiter darauf hingewiesen, dass ein besonderer Schlüssel erforderlich ist. Nachdem Sie Türen oder Objekte mit dem Schlüssel geöffnet haben, wird der Schlüssel automatisch aus Ihrem Inventar entfernt

Bestimmte Gegenstände können nicht von allen Klassen verwendet werden. Wenn Sie versuchen, einen Gegenstand anzulegen, den Ihre Klasse nicht verwenden kann, werden Sie in einem Dialogfeld darauf hingewiesen, und der Gegenstand wird nicht angelegt.

Wenn Sie einen Gegenstand von einem Charakter auf einen anderen übertragen möchten, klicken Sie im Inventar auf diesen Gegenstand, und ziehen Sie ihn auf die Figur des gewünschten Charakters. Sie können Gegenstände auch ablegen, indem Sie sie auf das Ablegen-Symbol ziehen. Dadurch wird der betreffende Gegenstand aus dem Inventar entfernt und fällt auf den Boden. Beachten Sie bitte, dass diese Gegenstände bei Ihrer Rückkehr möglicherweise nicht mehr da sind. Es kann von Vorteil sein, überflüssige Gegenstände zu verkaufen. Überlegen Sie sich jedoch gut, was Sie verkaufen! Kaufleute leben davon, Gekauftes weiterzuverkaufen – es ist also gut möglich, dass ein einmal verkaufter Gegenstand später nicht mehr da ist, wenn Sie ihn vielleicht zurückkaufen möchten.

Belastung
Alle Gegenstände haben ein bestimmtes Gewicht und verbrauchen einen gewissen Platz. Wenn ein Charakter zu viel Gewicht mit sich trägt, kommt er umso langsamer voran, da er weniger schnell und gewandt reagieren kann. Dies wird als Belastung bezeichnet. Je größer die Belastung eines Charakters ist, umso langsamer und unbeholfener bewegt er sich in Kampfsituationen. Sie sollten auch entscheiden, ob Ihre Charaktere viele schwere Gegenstände mit sich herum tragen sollten oder nur das, was sie wirklich brauchen. Natürlich stecken Sie in der Zwickmühle, wenn Sie wertvolle Gegenstände finden, die Sie momentan aber nicht brauchen. Sie können versuchen, diese Gegenstände für einen kurzen Zeitraum zu verstecken, aber es gibt viele andere Wesen in den Gewölben, so dass die Wahrscheinlichkeit relativ hoch ist, dass Ihr Schatz gestohlen wird, wenn Sie sich zu weit davon entfernen oder in einen anderen Bereich gehen.

Eine Möglichkeit, die Belastung der Gruppe auf einem verträglichen Niveau zu halten, besteht darin, überflüssige Ausrüstung zu verkaufen. Gold stellt keine Belastung dar.

Gegner besiegen

Gefahr lauert in Myth Drannor hinter jeder Ecke der dunklen Gänge und zerstörten Gebäude. Kämpfe sind unausweichlich und Sie bereiten sich am besten so gut wie möglich darauf vor. In den folgenden Abschnitten wird das Kampfsystem beschrieben, das in POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR verwendet wird.

Kampf und Initiative

Ein Kampf beginnt, sobald ein oder mehrere Gruppenmitglieder in die Reichweite eines Feindes geraten, sei dies absichtlich oder durch Zufall, oder wenn Sie einen Angriff starten, indem Sie mit dem Angriffszeiger auf einen Feind klicken. Außerdem kann ein Gespräch, das eine unfreundliche Wendung nimmt, zu einem Kampf führen.

Ein Kampf ist ein Sonderfall der Einzelformation. Wenn sich die Gruppe im Gruppenmodus bewegt, tritt sie sofort in der Formation in den Kampf ein, in der sie zuvor angeordnet wurde (Weitere Informationen hierüber finden Sie unter **Gruppen- und Einzelformationen**.) Sobald die Gruppe in die Einzelformation übergeht (oder wenn sie sich bereits darin befindet), wird das Spiel auf der Basis von Zeit und Initiative fortgesetzt, wobei die Reihenfolge der Züge durch Initiativwürfe bestimmt wird.

Zu Beginn eines Kampfes wird die Initiative der einzelnen Kämpfenden erwürfelt und je nach Bonus auf Initiative angepasst. Die ermittelte Reihenfolge wird während des gesamten Kampfes beibehalten. Sie wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt, wo die Gegner in der Reihenfolge ihrer Initiative durch rote Drachenkopf-Symbole dargestellt werden. Der derzeit aktive Charakter wird hervorgehoben dargestellt.

Um den Kampf zügig abzuwickeln, ist jedem Charakter ein bestimmter Zeitraum zugewiesen, innerhalb dessen er eine Aktion durchführen muss. Dieser Zeitraum wird durch eine dünne grüne Linie unterhalb des Mauszeigers dargestellt, die mit verstreichender Zeit immer kürzer wird. Wird die verfügbare Zeit überschritten, ohne dass eine Aktion durchgeführt wird, ist der Zug des aktuellen Charakters beendet, und der nächste Charakter ist an der Reihe. Der Zeitraum kann, wie auf Seite 62 beschrieben, unter „Einstellungen" festgelegt werden. Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der verfügbaren Kampfaktionen.

Kampfaktionen

In Kampfsituationen stehen Ihren Charakteren viele verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Sie können beispielsweise folgende Aktionen durchführen:

- **Bewegung**
- **Angriff**
- **Verteidigen**

- **Zauber aussprechen**
- **Gegenstände benutzen**
- **Mit der Umgebung interagieren (z. B. Türen öffnen/schließen)**
- **Auf das Inventar zugreifen**
- **Ein Gruppenmitglied aufwecken**
- **Eine Fertigkeit anwenden (einschließlich Heilen)**

Sie können auf die meisten dieser Optionen über die Charaktermenüs zugreifen, so wie es ab Seite 62 im Abschnitt Eigenschaften der Charaktere erläutert wird. ***TAB*** öffnet das Charaktermenü, ***F*** das Fertigkeitsmenü, ***I*** das Inventarmenü und ***G*** und ***A*** die Menüs für göttliche und arkane Zauber. In Kampfsituationen können Sie durch Drücken der Taste ***K*** das Kampfmenü öffnen. Weitere Informationen hierüber finden Sie im nachfolgenden Text. Die anderen Aktionen können mit Hilfe der verschiedenen Mauszeiger ausgeführt werden (siehe Seite 51). Allerdings haben manche Mauszeiger während des Kampfes andere Funktionen als während des normalen Spiels. Hinweis: Während eines Kampfes können keine Gegenstände aufgehoben werden. Beachten Sie dies, wenn Sie Gegenstände aus dem Inventar entfernen.

Das Kampfmenü
Das Kampfmenü steht während des Kampfes für jeden Charakter zur Verfügung, der gerade an der Reihe ist. Sie rufen es auf, indem Sie die Taste ***K*** drücken oder mit der rechten Maustaste auf den ausgewählten Charakter klicken und anschließend aus dem Charaktermenü die Kampfoptionen auswählen. In diesem Menü sind zusätzlich zum Bewegen und Angreifen weitere mögliche Kampfaktionen aufgelistet.

Verteidigen
Über diese Option weisen Sie den Charakter an, sich auf seine eigene Verteidigung zu konzentrieren. Dadurch erhält der Charakter für die betreffende Runde einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse, wodurch er weniger leicht getroffen werden kann. Nähere Informationen über die Rüstungsklasse finden Sie auf Seite 44 im **Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe**.

Abwarten
Über diese Option verschieben Sie den Einsatz des Charakters an das Ende der Kampfrunde. Dies kann von strategischem Vorteil sein. Mitunter ist ein späterer Einsatz wirkungsvoller als eine Kampfaktion zu Beginn des Kampfes. Beispielsweise könnten Sie die Aktionen Ihres Kämpfers verschieben, bis der Hexenmeister seinen Zauber ***SCHLAF*** ausgesprochen hat. Auf diese Weise muss der Kämpfer nicht wahllos einen Gegner angreifen, sondern kann sich auf einen Feind konzentrieren, der nicht von diesem Zauber betroffen ist. Ein Charakter, dessen Zug verzögert wird, muss jedoch stets innerhalb der neuen Reihenfolge agieren, es sei denn, es wird die im Nachfolgenden erläuterte Fähigkeit „Situation einschätzen" verwendet.

Situation einschätzen
Wird diese Option gewählt, muss der Charakter alle Aktionen und Bewegungen für diesen Zug aufgeben und darf sich dafür umsehen, um den Verlauf des Kampfes zu beurteilen. Nach dieser Aktion wird der Charakter in der Aktionsreihenfolge hochgestuft, als ob er eine 20 auf Initiative gewürfelt hätte. Dieser Vorteil bleibt bis zum Ende des Kampfes erhalten.

Gruppenmitglied aufwecken
Wird diese Option ausgewählt, darf der Charakter ein anderes Gruppenmitglied aufwecken, das Opfer eines Schlaf-Zaubers wurde oder schläft, weil die Gruppe während der Rast angegriffen wurde. Zum Aufwecken muss der Charakter dem Schlafenden einen Schlag versetzen, der ihm keine Trefferpunkte entzieht. Dazu muss er sich nah bei dem aufzuweckenden Gruppenmitglied befinden.

Besondere Kampfoptionen
Zusätzlich zu den oben genannten Optionen kann das Kampfmenü auch besondere Angriffsoptionen enthalten. Diese Angriffe sind ein Teil der Klassenattribute oder besonderen Fertigkeiten eines Charakters, daher finden Sie nähere Einzelheiten hierzu ab Seite @in den Beschreibungen der einzelnen Klassen im **Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe** oder ab Seite 82 unter „Talente" im **Kapitel 4: Erfahrung und Ausrüstung**

Bewegung während des Kampfes

Während eines Kampfes erfolgt die Bewegung anders als im normalen Spiel. Der Bewegungszeiger gibt an, ob sich ein bestimmtes Ziel innerhalb der Bewegungsreichweite des Charakters befindet. Wenn das Bewegungssymbol eine gehende Figur mit Pluszeichen zeigt, befindet sich das Ziel innerhalb der Reichweite des Charakters, so dass der Charakter eine Aktion durchführen kann, wie etwa einen Angriff oder eine zweite Bewegung. Wird als Bewegungszeiger eine gehende Figur ohne Pluszeichen angezeigt, werden durch die Bewegung zum ausgewählten Punkt alle Aktionen aufgebraucht, die dem Charakter für diesen Zug zur Verfügung stehen. Erscheint der Bewegungszeiger als rennende Figur, muss der Charakter die Distanz rennen, die er in einer Runde maximal zurücklegen kann, um zum Ziel zu gelangen. Charaktere, die rennen, verlieren für die betreffende Runde ihren Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Wenn sich der Bewegungszeiger zu einem Keine-Option-Zeiger ändert, ist die Distanz so groß, dass der Charakter sie nicht in einem Zug zurücklegen kann.

Besondere Kampfsituationen

In Kampfsituationen kann es verschiedene Umstände geben, die es einem Kämpfenden ermöglichen, besondere Angriffe durchzuführen. Solche Angriffe verursachen größere Schäden als normale Angriffe.

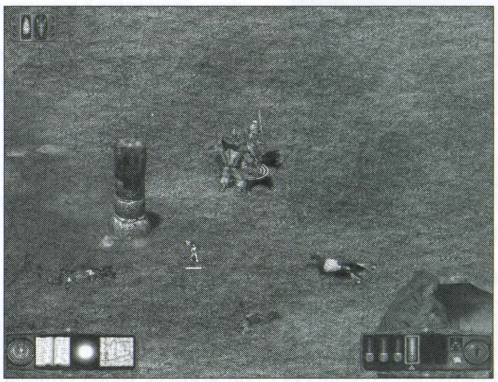
Gelegenheitsangriffe
Wenn ein Gegner den Kampf unterbricht, um eine andere Aktion durchzuführen (Zauber wirken, Geschoss abschießen oder Gegenstand verwenden), erhält das angreifende Monster oder der angreifende Charakter einen „freien" Angriff, einen so genannten Gelegenheitsangriff. Solche Angriffe können für Ihre Gruppe vernichtend sein. Vermeiden Sie nach Möglichkeit solche Gelegenheitsangriffe. Verwickeln Sie Ihre Zaubernden nicht in einen Nahkampf, und konzentrieren Sie Ihre Kämpfer auf einen einzelnen Gegner, bis dieser getötet ist, bevor sie sich dem nächsten Gegner zuwenden. Wenn sich ein Charakter auf der Stelle dreht, um sich einem anderen Gegner zuzuwenden, gilt dies **nich** als Unterbrechung des Kampfes und ist kein Anlass zu einem Gelegenheitsangriff.

Hinterhältige Angriffe
Alle von Schurken durchgeführten Angriffe gegen Gegner, die keinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse erhalten, werden als hinterhältige Angriffe bezeichnet und fügen dem Gegner besonders viel Schaden zu. (In der ersten Kampfrunde erhält der Gegner keinen Geschicklichkeitsbonus, wenn er angegriffen wird, bevor er dran ist.) Ein hinterhältiger Angriff lässt sich am einfachsten durchführen, wenn der Gegner mit einem oder mehreren Mitgliedern Ihrer Gruppe kämpft und erst dann Ihr Schurke eingesetzt wird, um in den ungeschützten Rücken des Gegners zu fallen.

Kritische Treffer
Wenn ein angreifender Charakter einen Wert innerhalb der Bedrohungschance der verwendeten Waffe würfelt (für gewöhnlich eine glatte 20), gefolgt von einem weiteren erfolgreichen Angriffswurf, gilt dies als „Kritischer Treffer". Wie auch für hinterhältige Angriffe, ist es für kritische Treffer erforderlich, dass der Charakter die lebenswichtigen Organe des Zielgegners trifft, um besonders großen Schaden anzurichten und den Gegner mit einem einzigen Schlag zu töten. Kreaturen wie Konstrukte und Untote haben allerdings keine solchen Organe und sind daher gegen zusätzlichen Schaden immun. Einige häufig verwendete Waffen erfordern lediglich eine 19, um eine kritische Bedrohung zu initiieren, und das Talent "Verbesserter kritischer Treffer" kann diesen Wert sogar auf 17 verringern!

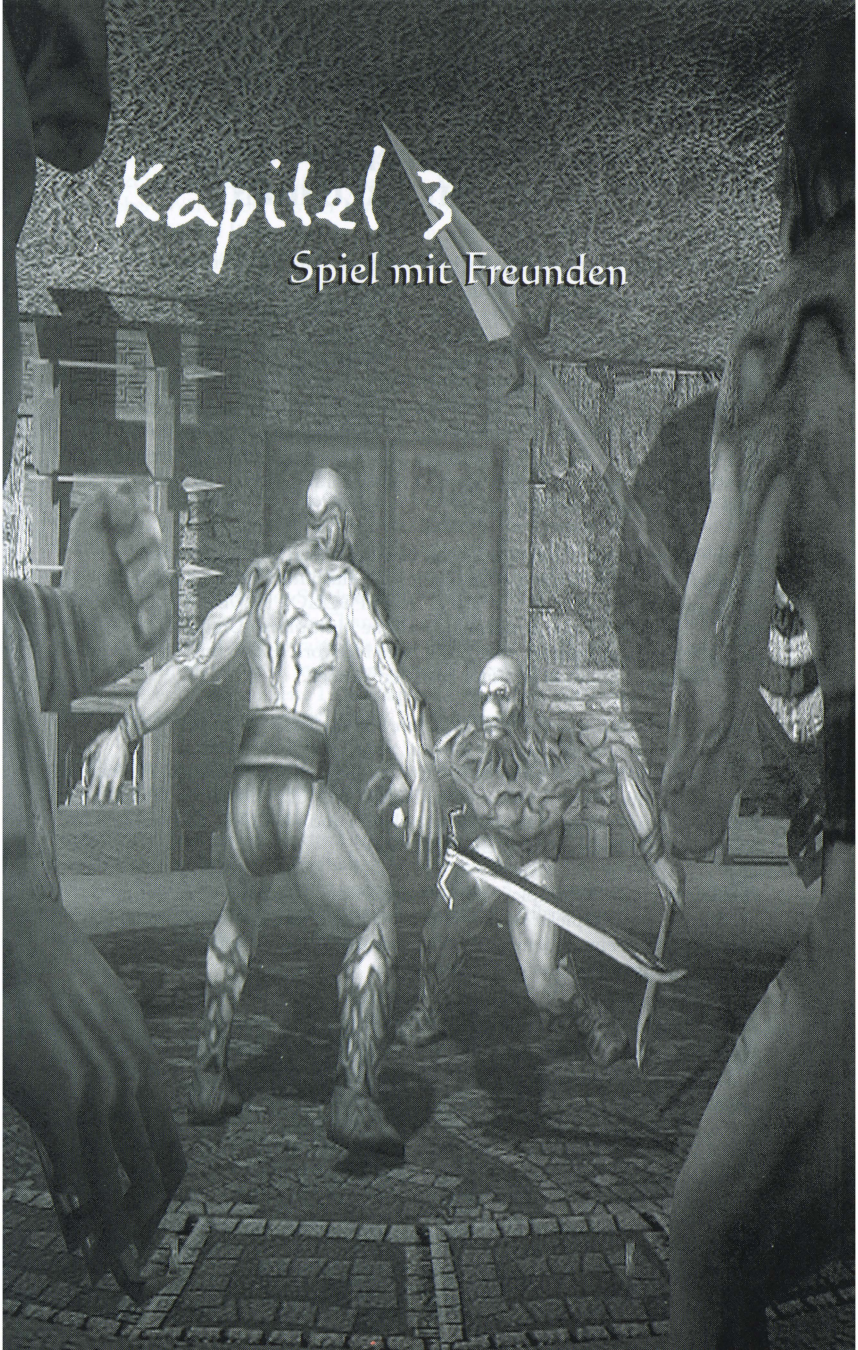
Schaden und Tod von Charakteren

Ein Charakter, dessen Trefferpunkte auf null oder niedriger gesunken sind, stirbt nicht sofort. Mit einer negativen Trefferpunktezahl ist der Charakter noch immer am Leben, wenn auch bewusstlos und blutend. Wenn der Charakter blutet oder weitere Trefferpunkte verliert, muss er so schnell wie möglich versorgt werden, damit er nicht verblutet. Ein blutender Charakter büßt pro Runde einen Trefferpunkt ein, bis er verbunden oder anderweitig stabilisiert wird; jede Runde bietet eine 10%ige Chance, dass sich der Verletzte auf natürliche Weise stabilisiert. Wenn die Trefferpunkte eines Charakters auf -10 absinken, stirbt er. Durch die erfolgreiche Verwendung der Fertigkeit Heilkunde oder eines Heilungszaubers wird der Zustand eines im Sterben liegenden Charakters stabilisiert. Wenn die Trefferpunkte eines Charakters durch Heilungszauber auf über null ansteigen, ist der Charakter ausreichend geheilt, um wieder am Kampf teilzunehmen. Sie können den Zustand eines am Boden liegenden Charakters überprüfen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Charakter klicken. Gestorbene Charaktere können lediglich durch die Zauber Tote erwecken oder Auferstehung wieder zum Leben erweckt werden; normale Heilungszauber reichen nicht aus, sie zurück zur Bewusstlosigkeit zu bringen.



Auch nach Ende des Kampfes müssen blutende und bewusstlose Charaktere sofort behandelt werden, da sie ansonsten sterben könnten. Bewusstlose Charaktere, die stabilisiert wurden, müssen ruhen oder mit Zaubern oder Balsam geheilt werden, um wieder zu Bewusstsein zu gelangen. Andere andauernde Folgen wie Vergiftungen, Lähmungen, Angst usw. wirken sich so lange auf den betroffenen Charakter aus, bis sie entfernt werden. Wenn sie nicht entfernt werden, richten Sie so viel Schaden an, dass die Trefferpunkte des Charakters schließlich auf null absinken. An diesem Punkt tritt Bewusstlosigkeit ein, und die Wirkung bleibt noch immer erhalten. Um die Wirkung zu entfernen, muss der betroffene Charaktere direkt von einem Kleriker behandelt werden.

Wenn ein Gruppenmitglied dennoch stirbt, können Sie den Charakter über das Charaktermenü, das Sie durch Rechtsklicken öffnen, aus der Gruppe entfernen. Beachten Sie jedoch, dass der Charakter dadurch gänzlich aus dem Spiel ausscheidet und nie mehr zum Leben erweckt werden kann. Tote Charaktere können erweckt werden, wenn die Gruppe den entsprechenden Zauber findet oder auf einen mächtigen NSC stößt, der den Zauber aussprechen kann.



Kapitel 3

Spiel mit Freunden

KAPITEL 3: SPIEL MIT FREUNDEN

*Wie man anhand jeder Karte des Kontinents ersehen kann, enden die Wege nicht wirklich. Tiefwasser, Calimshan, Fernberg und Schattental sind alle durch verschiedene Wege miteinander verbunden, obwohl diese auch schwer oder steil sein können. Für diejenigen, die danach suchen, kann die gefrorene Tundra im Norden, die glühenden Dschungel im Süden und alles, was dazwischen liegt, Abenteuer in sich bergen. Natürlich ist es für manch einen einfacher, eine Aufgabe zu übernehmen, als sie erfolgreich zu bestehen, aber die meisten, die diese Abenteuer überleben, suchen immer wieder nach neuen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem ihre Zeit abgelaufen oder das Glück ihnen nicht mehr hold ist. Wenn Euer Weg Euch nach Myth Drannor führen sollte ... so solltet Ihr all Eure Freunde an Eurer Seite haben ...

Wenn Sie die Einzelspieler-Kampagne beendet haben und nach neuen Herausforderungen suchen, oder wenn Sie einfach nur mit Ihren Freunden zusammen spielen möchten, so bietet Ihnen POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR eine abwechslungsreiche Multiplayer-Umgebung, so dass Sie entweder über Internet oder Local Area Network (LAN) mit Ihren Freunden neue Abenteuer in Myth Drannor bestehen können.

Bevor Sie ein Multiplayer-Spiel beginnen, sollten Sie sicher stellen, dass die Computer der einzelnen Spieler den auf Seite 13 aufgeführten Mindestanforderungen entsprechen. Um an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen zu können, muss jeder Spieler POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR auf seinem Computer installieren und die CD-ROM muss sich in seinem CD-ROM-Laufwerk befinden.

Hinweis: Bei einem Multiplayer-Spiel fungiert der Computer eines der Spieler als Server . Dieser Spieler ist dann der Host des Spiels. Das beste Gameplay wird erreicht, wenn derjenige mit der schnellsten Internetverbindung oder leistungsfähigsten Computer das Spiel eröffnet.

Multiplayer-Spiel beitreten

Wenn Sie einem Multiplayer-Spiel über Internet oder Local Area Network (LAN) beitreten möchten, klicken Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche ***MULTIPLAYER***, und wählen Sie anschließend die Option ***SPIEL BEITRETEN.*** Daraufhin wird das Menü „Multiplayer-Spiel beitreten" angezeigt. POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR sucht daraufhin automatisch auf allen LANs, mit denen Sie verbunden sind, automatisch nach Spielen (Servern). Jedes gefundene Spiel wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Wenn das Spiel, dem Sie sich anschließen möchten, nicht aufgelistet wird, geben Sie in das Feld „Server-Adresse:" die IP-Adresse des Hosts ein. Um über das Internet spielen zu können., müssen Sie die IP-Adresse desjenigen kennen, der das Spiel eröffnet hat.

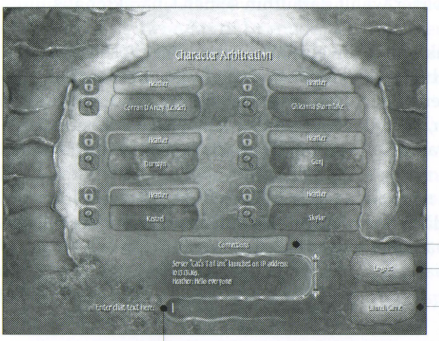
Geben Sie im Feld ***SPIELERNAME***. Ihren Namen ein. Wenn das Spiel kennwortgeschützt ist, werden Sie aufgefordert, das Kennwort im Feld ***KENNWORT*** einzugeben. Wählen Sie aus der Liste das Spiel aus, dem Sie beitreten möchten und klicken Sie auf ***VERBINDEN*** um mit dem Server verbunden zu werden. Wenn die Verbindung hergestellt wurde, öffnet sich das Menü „Charakterzuweisung".

Der Host des Spiels wird ein Feld für Sie wählen und Ihr Name wird angezeigt werden. Jedem Feld wird erst einmal ein Standard-Charakter zugewiesen. Klicken Sie auf die Charakter-Schaltfläche, um eine Liste der zur Verfügung stehenden Charaktere anzuzeigen. Wählen Sie einen Charakter aus und klicken Sie anschließend auf ***AUSWÄHLEN.*** Wenn weniger als sechs Spieler an dem Spiel teilnehmen und der Host Ihnen mehrere Felder zuweist, können Sie mehrere Charaktere kontrollieren.

Hinweis: Die aufgeführten Charaktere stehen so zur Verfügung, wie sie zuletzt gespeichert wurden, sei es aus einer Einzelspieler-Kampagne oder aus einem Multiplayer-Spiel. Wenn Ihr Charakter beispielsweise ein Charakter der fünften Stufe ist und Sie ihn entweder während einer Einzelspieler-Kampagne oder während eines Multiplayer-Spiels auf die siebte Stufe erhöhen, so wird er beim nächsten Multiplayer-Spiel als Charakter der siebten Stufe gelistet werden. Dies gilt allerdings nicht für Charaktere aus gespeicherten Multiplayer-Spielen. Um in einem Multiplayer-Spiel mit einem neuen Charakter spielen zu können, müssen Sie erst, wie auf Seite 19 im **Kapitel 1: Erstellen eines neuen Charakters** beschrieben, einen neuen Charakter erstellen.

Wichtig: Sie können keine Charakter aus einem Multiplayer-Spiel in einer Einzelspieler-Kampagne weiterverwenden.

Nun müssen Sie warten, bis der Host Ihren Charakter freigibt. Sie können sich mit den anderen Spielern unterhalten, in dem Sie in das Chat-Feld klicken, das sich am unteren Bildschirmrand befindet, und einen Text eingeben. Drücken Sie auf die **Eingabestate** um die Nachricht abzusenden. Alle Mitspieler werden daraufhin in der Lage sein, Ihre Nachricht zu lesen.



Das Spiel beginnt, sobald alle Spieler Charaktere ausgewählt haben, und der Host das Spiel startet.

Multiplayer-Spiel erstellen

Sie erstellen ein Multiplayer-Spiel, indem Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche ***MULTIPLAYER*** klicken und anschließend die Option ***SPIEL ERSTELLEN***. wählen. Daraufhin wird das Menü „Multiplayer-Spiel erstellen" angezeigt. Geben Sie im Feld ***SPIELNAME*** den Namen des Spiels ein. Geben Sie anschließend im Feld ***SPIELERNAME*** Ihren Namen ein. Wenn nur bestimmte Spieler an dem Spiel teilnehmen sollen, können Sie im Feld ***KENNWORT*** ein Kennwort eingeben. Dieses Kennwort müssen Sie allen Spielern, die an dem Spiel teilnehmen sollen, zur Verfügung stellen.
Wählen Sie anschließend, ob Sie ein ***NEU*** es Multiplayer-Spiel starten möchten, oder ein vorher gespeichertes ***LADEN*** ,

Multiplayer-Spiel laden

Wenn Sie ein Multiplayer-Spiel laden, setzen Sie es an der Stelle fort, an der Sie es zuletzt gespeichert haben – genauso wie bei einer Einzelspieler-Kampagne. Je nachdem, wie viele Spieler an dem Spiel teilnehmen, kann der Host den einzelnen Spielern mehr als einen Charakter zuweisen.

Neues Multiplayer-Spiel beginnen

Wenn Sie ein neues Multiplayer-Spiel beginnen, erscheint als erstes der Bildschirm für die Charakterzuweisung. Sie müssen auf die anderen Spieler warten und Ihre Felder wählen. Wenn Sie mehrere Charakter spielen möchten, müssen Sie diese Felder erst freigeben und Ihre Charaktere aussuchen.
Die IP-Adresse des Hosts wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Diese Adresse muss den anderen Spielern mitgeteilt werden, damit diese Ihrem Spiel beitreten können.

Geben Sie leere Felder frei, indem Sie auf das Schloss-Symbol klicken. Klicken Sie anschließend auf den Spielernamen für dieses Feld und wählen Sie einen Spieler aus der Liste. Dieser Spieler wählt daraufhin seinen Charakter aus.

Sobald ein Spieler einen Charakter ausgewählt hat, können Sie diese Wahl entweder annehmen oder ablehnen. Klicken Sie auf die Lupe, um den entsprechenden Charakterbogen anzuzeigen, der auf Seite 40 erläutert wird. Hier werden die Werte, Zauber, Fertigkeiten und Gegenstände des Charakters angezeigt, und Sie können daran erkennen, ob dieser Charakter in Ihre Gruppe passt.
Wenn Sie den Charakterbogen schließen, werden Sie gefragt, ob der Spieler diesen Charakter verwenden darf. Wenn Sie auf ***NEIN,*** klicken, muss der Spieler einen anderen Charakter auswählen und der Vorgang wiederholt werden.

Sie können Spieler auch aus dem Spiel entfernen – entweder vor, oder während des Spiels. Klicken Sie dazu einfach auf die Schaltfläche ***VERBINDUNGEN.*** Über diese Option rufen Sie eine Liste der Mitspieler auf. Wenn Sie auf das Stiefel-Symbol, das sich neben dem Namen eines Spielers befindet, klicken oder während des Spiels die Tastenkombination STRG+K verwenden, werden Sie gefragt, ob Sie diesen Spieler wirklich aus dem Spiel entfernen möchten. Wenn Sie den Spieler aus dem Spiel entfernen möchten, klicken Sie auf ***JA*** ansonsten klicken Sie auf ***ABBRECHEN.*** tum zur Charakterzuweisung zurückzukehren. In dem Bildschirm ***VERBINDUNGEN*** befindet sich auch eine Schaltfläche ***VERBINDUNGEN SUCHEN*** Durch Aktivierung dieser Option ist der Host-Computer in der Lage, neue Spieler zu akzeptieren. Standardmäßig ist diese Option aktiviert, sie kann aber auch jederzeit deaktiviert werden, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche klicken.

Wenn alle Mitspieler Charaktere ausgewählt und Sie diese akzeptiert haben, klicken Sie auf ***SPIEL STARTEN*** um das Spiel zu beginnen. Bevor das Spiel gestartet werden kann, müssen alle Felder geschlossen sein.

Hinweis zum Akzeptieren von Charakteren: Je höher die Stufe der Charaktere einer Gruppe, desto schwieriger sind die Gegner, gegen die sie in einem Multiplayer-Spiel kämpfen müssen. Sie sollten dies beachten, wenn Sie Charaktere annehmen oder ablehnen, da ein einziger Charakter einer niedrigen Stufe Schwierigkeiten haben könnte, die Angriffe der Monster zu überleben, die ihnen begegnen werden, wenn sie einer Gruppe hochstufiger Charakter angehören. Andererseits kann ein einzelner hochstufiger Charakter dafür sorgen, dass die Gruppe in der Lage ist, die jetzt stärkeren Gegner zu besiegen.

Multiplayer-Spiel

Ein Multiplayer-Spiel ähnelt sehr einer Einzelspieler-Kampagne. Allerdings gibt es doch einige Unterschiede, auf die in den folgenden Abschnitten näher eingegangen wird.

Karten

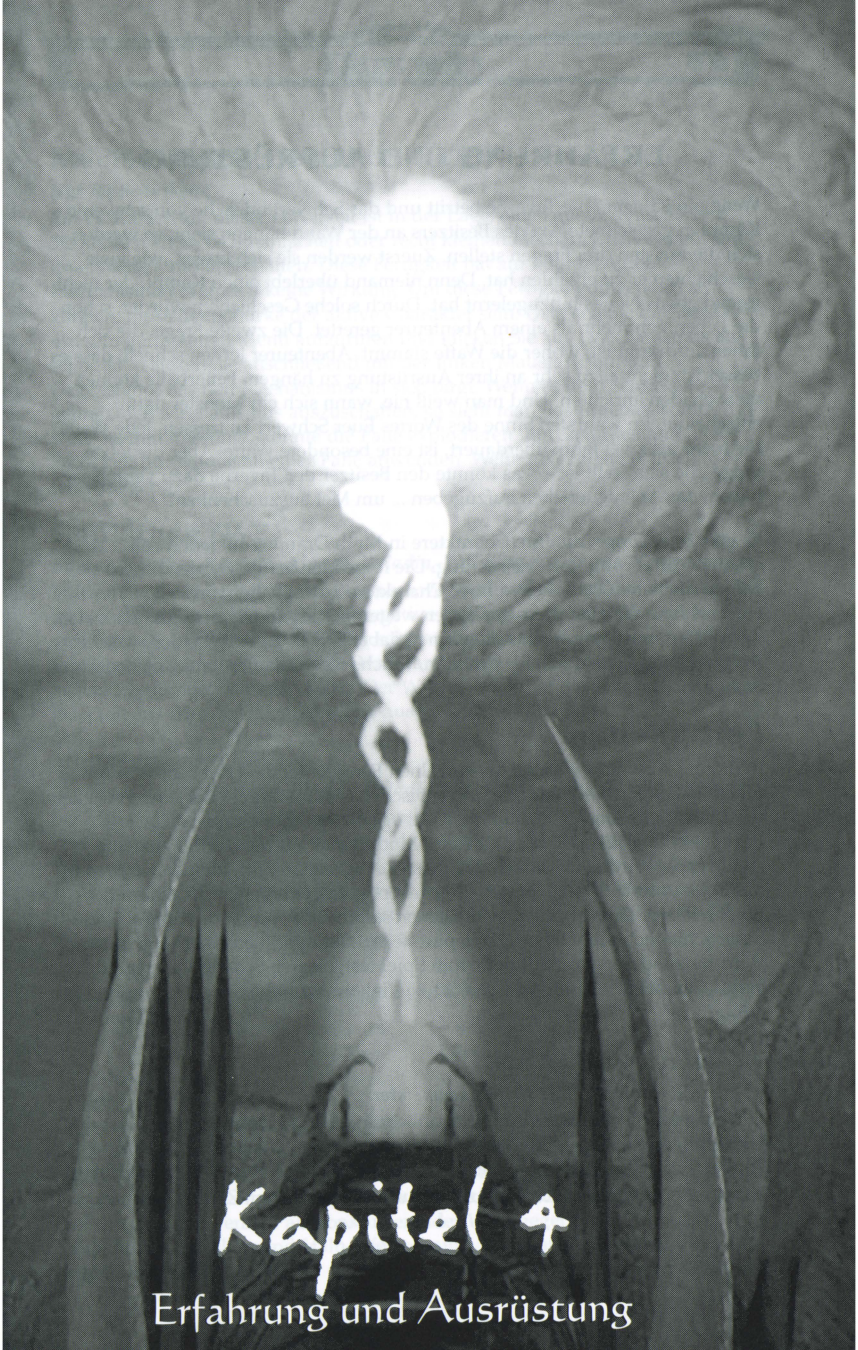
Um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, wird jedes Mal, wenn ein Multiplayer-Spiel gestartet wird, eine neue Karte erstellt. Während der überirdische Teil von Myth Drannor sich nicht verändert, können sich die Tunnel und Gewölbe unterhalb der Stadt sehr wohl von dem unterscheiden, was Sie vielleicht aus einem vorherigen Spiel kennen. Das gilt auch für Gegner und Schätze, die man finden kann.

Kämpfe in Multiplayer-Spielen

Der Kampf während eines Multiplayer-Spiels ähnelt sehr dem einer Einzelspieler-Kampagne. Zu Beginn des Kampfes wird ein Initiativewurf ausgeführt, wobei der Spieler mit der höchsten Zahl die Kampfrunde beginnt. Wenn Sie das Geschehen beschleunigen möchten, oder die Rundenzeit für diejenigen Mitspieler erhöhen möchten, die langsamere Internetverbindungen haben, sollten Sie die Zeit der Kampfrunden entsprechend anpassen.

Gruppen- und Einzelformationen in Multiplayer-Spielen
Gruppen- und Einzelformationen funktionieren in Multiplayer-Spielen prinzipiell genauso wie in Einzelspieler-Kampagnen. Nur der Host ist während des Spieles in der Lage, zwischen Einzel- und Gruppenmodus zu wechseln. Allerdings kann jeder Spieler den Gruppenmodus verlassen, um sich auf eigene Faust umzusehen. Einzelne Charakter sind allerdings nicht in der Lage, sich allzu weit von der Gruppe zu entfernen.

Tod von Charakteren in Multiplayer-Spielen
Bei Ohnmacht oder Tod eines Charakters gelten im Multiplayer-Spiel dieselben Regeln wie in Einzelspieler-Kampagnen. Wenn ein Charakter stirbt, kann er zu einem späteren Zeitpunkt von anderen Gruppenmitgliedern wieder zum Leben erweckt werden. Der Spieler bleibt im Spiel und kann sich mit den Mitspielern unterhalten, bis er wieder auferweckt wird, oder er kann das Spiel verlassen.



Kapitel 4

Erfahrung und Ausrüstung

ERFAHRUNG UND AUSRÜSTUNG

Wenn ein Krieger eine Taverne betritt und das Schwert oder die von schweren Kämpfen gezeichnete Axt des Besitzers an der Wand hängen sieht, so werden sich die meisten drei Fragen stellen. Zuerst werden sie sich fragen, wie viele Geschichten er zu erzählen hat. Denn niemand überlebt einen Kampf, der nicht irgend etwas Neues hinzugelernt hat. Durch solche Geschichten wurden schon die Leben von mehr als einem Abenteurer gerettet. Die zweite Frage, die sich ihnen aufdrängt ist, woher die Waffe stammt. Abenteurer lernen schnell, dass es besser ist, nicht allzu sehr an ihrer Ausrüstung zu hängen. Feuerbälle können viel Schaden anrichten. Und man weiß nie, wann sich ein Monster dafür entscheidet, im wahrsten Sinne des Wortes Euer Schwert zu fressen. Jede Waffe, die mehr als zwei Jahre überdauert, ist eine besondere Waffe. Aber die letzte Frage, die sich stellt ist - was könnte den Besitzer der Taverne dazu veranlasst haben, das Abenteuerleben aufzugeben ... um Met auszuschenken?

Es gibt zwei Dinge, die Ihre Charaktere in Myth Drannor auf jeden Fall erhalten: Erfahrung und Ausrüstung. Die folgenden Seiten werden Ihnen helfen, die neuen Fähigkeiten Ihrer Charaktere zu verstehen, und zu entscheiden, wie man diese am besten weiterentwickelt. Die detaillierten Listen der Waffen und Rüstungen sollen Ihnen dabei helfen, zu entscheiden, welche Ausrüstungsgegenstände Sie behalten, welche Sie verkaufen und welche Sie gar nicht erst

Fertigkeiten

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Fertigkeiten beschrieben, zusammen mit Angaben zur Verwendung und typischen Modifikatoren. Bei jeder Fertigkeit wird der Name angegeben, mit dem Bezugsattribut in Klammern. Ein Bezugsattribut ist das Attribut, dessen Modifikator auf den Fertigkeitswurf angewendet wird. Die Klassen, die diese Fertigkeit erlernen können, werden in der Zeile unterhalb des Namens angegeben, gefolgt von einer detaillierten Beschreibung. Die verschiedenen Klassen sammeln während des Spiels unterschiedlich schnell Fertigkeitspunkte an. Der Fertigkeitsrang wird einem Wurf hinzuaddiert und mit dem vom Spiel festgelegten Schwierigkeitsgrad verglichen. Wenn dieser Wert den Schwierigkeitsgrad übersteigt, so war er erfolgreich.

Konzentration (KO)

Kleriker, Paladin, Waldläufer, Hexenmeister

Ein Charakter ist besonders gut darin, sich unabhängig von Störungen zu konzentrieren. Er führt einen Wurf auf Konzentration aus, wenn er beim Zaubern unterbrochen wird - durch zugefügten Schaden, durch einen feindlichen Zauber etc. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass er seinen Zauber fortsetzt.

Mechanismus ausschalten (IN)

Nur für Schurken

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, eine Falle zu entschärfen. Sie können einen recht einfachen oder recht kleinen mechanischen Gegenstand untersuchen und ausschalten. Diese Fertigkeit hat auf kompliziertere Mechanismen eventuell keine Wirkung. Um diese Fertigkeit anwenden zu können, muss der Schurke der aktive Charakter sein. Drücken Sie die Taste ***F***, um sein Fertigkeiten-Menü aufzurufen und klicken Sie auf „Mechanismus ausschalten". Klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, das den Mechanismus in sich birgt. Wenn es dem Schurken gelingt, den Mechanismus auszuschalten, so sieht man das Ergebnis sofort, wenn es ihm misslingt, könnte die Falle explodieren. Ein Schurke kann diese Fertigkeit nur einmal an einer Falle anwenden. Weitere Versuche werden fehlschlagen.

Heilkunde (WE)

Barbar, Kleriker, Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister

Nutzen Sie diese Fertigkeit, um einen schwer verletzten Charakter vor dem Tod zu bewahren. Wenn ein Charakter negative Trefferpunkte hat und weitere verliert, kann ein anderer Charakter seinen Zustand mit einem erfolgreichen Wurf auf Heilkunde stabilisieren. Der Charakter erhält zwar keine Trefferpunkte zurück, verliert jedoch auch keine. Der Wurf ist eine Standardaktion, die jederzeit aus dem Fertigkeiten-Menü ausgewählt werden kann.

Verstecken (GE)

Barbar, Kleriker, Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister

Mit Hilfe dieser Fertigkeit können Charaktere in den Schatten zurücksinken und ungesehen weitergehen oder sich dem Versteck eines Monsters durch Deckung des Unterholzes ungesehen nähern. Der Wurf auf Verstecken ist ein konkurrierender Wurf mit dem Wurf auf Entdecken, den jedes Wesen macht, das den Charakter sehen könnte. Diese Fertigkeit erleidet, wie in **Tabelle 4-3 Rüstung** beschrieben, einen Rüstungsmalus.

Halblinge erhalten aufgrund ihrer geringen Größe einen Bonus von +4 auf Ihren Wurf auf Verstecken.

Lauschen (WE)

Barbar, Kleriker, Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister

Mit Hilfe dieser Fertigkeit bemerken Sie sich nähernde oder sich von hinten anschleichende Gegner. Ein Wurf auf Lauschen kann dadurch erschwert werden, dass das Geräusch, auf das der Charakter lauscht, sehr leise und entfernt ist, oder wenn er als konkurrierender Wurf gegen Leise bewegen ausgeführt wird. Elfen und Halb-Elfen erhalten automatisch Boni auf Ihre Würfe auf Lauschen.

Leise bewegen (GE)

Barbar, Kleriker, Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister

Diese Fertigkeit ermöglicht Charakteren, sich an einen Gegner anzuschleichen oder sich unbemerkt davonzustehlen. Der Wurf auf Leise bewegen ist ein konkurrierender Wurf mit dem Wurf auf Lauschen, den jedes Wesen macht, das den Charakter hören könnte. Diese Fertigkeit erleidet, wie in **Tabelle 4-3. Rüstung**, beschrieben, einen Rüstungsmalus.

Schlösser öffnen (GE)

Nur für Schurken

Ein Schurke mit dieser Fertigkeit kann Vorhängeschlösser, raffinierte Kombinationsschlösser und Trickschlösser knacken. Das Öffnen eines Schlosses dauert eine Runde. Um Schlösser öffnen zu können, muss der Schurke der aktive Charakter sein. Drücken Sie die Taste ***F,*** um sein Fertigkeiten-Menü aufzurufen und klicken Sie auf „Schlösser öffnen". Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Objekt, das verschlossen ist. Wenn der Schurken erfolgreich ist, wird sich die Tür oder der Gegenstand öffnen.

Suchen (IN)

Barbar, Kleriker, Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister

Charaktere mit dieser Fertigkeit finden geheime Türen, einfache Fallen, kleine Verstecke und andere Details, die auf den ersten Blick nicht ins Auge fallen. Mit Hilfe der Fertigkeit Entdecken sind Sie in der Lage, etwas zu bemerken, z. B. einen sich versteckenden Schurken. Die Fertigkeit Suchen hingegen erlaubt einem Charakter durch aktive Bemühungen irgendwelche kleinen Details zu bemerken. In der Regel müssen Sie sich innerhalb von drei Metern vom Gegenstand oder der Oberfläche aufhalten, die abgesucht werden soll. Es wird von den Mitgliedern einer Gruppe automatisch vorrausgesetzt, dass sie auf ihren Reisen die Augen offen halten, außer während eines Kampfes. Elfen und Halb-Elfen erhalten automatisch Boni auf Ihre Würfe auf Suchen.

Diese Fertigkeit ermöglicht es nur, Fallen zu finden, wenn der Charakter ein Schurke ist.

Zauberkunde (IN)

Kleriker, Paladin, Waldläufer, Hexenmeister

Charaktere mit der Fertigkeit Zauberkunde sind in der Lage, Zauber zu identifizieren, die schon bestehen oder solche, die gerade gewirkt werden. Dies kann dabei helfen, zu erfahren, welche Art von Magie dem Gegner zur Verfügung steht, um die geeignete Verteidigung vorbereiten zu können.

Entdecken (WE)

Barbar, Kleriker, Kämpfer, Mönch, Paladin, Waldläufer, Schurke, Hexenmeister

Nutzen Sie diese Fertigkeit, um im Hinterhalt lauernde Banditen zu entdecken, um einen im Schatten versteckten Schurken zu sehen, oder um den Riesentausendfüßler auf dem Misthaufen zu entdecken. Die Fertigkeit „Entdecken„ wird überwiegend genutzt, um sich versteckende Charaktere oder Kreaturen auszumachen. Normalerweise konkurriert Entdecken mit dem Wurf der Kreatur, die nicht gesehen werden will, auf Verstecken. Elfen und Halb-Elfen erhalten automatisch Boni auf Ihre Würfe auf Entdecken.

Talente

Dieser Abschnitt beschreibt die Talente die sich ein Charakter im Laufe des Spiels aneignen kann. Einige dieser Talente können nur von einigen Klassen entwickelt werden, während andere allen Charakteren zur Verfügung stehen. Talente werden automatisch eingesetzt. Es wird für Sie nicht immer ersichtlich sein, wann Charaktere Ihre Talente einsetzen, aber der Spielleiter setzt die Mitspieler in der Regel darüber in Kenntnis, wenn ein Talent eingesetzt wurde.

Blind kämpfen

Es grenzt schon fast an Magie, wie ein Charakter, der dieses Talent beherrscht, einen Gegner im Nahkampf angreift, obwohl er ihn nicht sehen kann. Aufgrund Ihrer ausgereiften Sinne und Ihrem Verständnis davon, wie Ihre Gegner ihren Angriff ausführen werden, kämpfen sie so erfolgreich, als würden Ihre Gegner strahlend leuchten.

Vorteil: Wenn der Charakter im Nahkampf seinen Gegner aufgrund seiner Tarnung nicht trifft, kann der Wurf erneut gewürfelt werden, um den Gegner vielleicht doch noch zu treffen. Außerdem erhält ein unsichtbarer Angreifer keinen Bonus, wenn er diesen Charakter im Nahkampf angreift. Das bedeutet, dass der Charakter weder seinen Geschicklichkeitsbonus auf Rüstungsklasse verliert, noch erhält der Angreifer den üblichen Bonus von +2. Bei Fernkampfangriffen erhält der unsichtbare Angreifer jedoch weiterhin seine Boni.

Doppelschlag

Aufgrund seines Erfolges kann dieser Charakter einen Folgeangriff führen, und den nächsten Gegner angreifen.

Vorteil: Wenn dieser Charakter eine Kreatur so trifft, dass sie zu Boden geht (meist indem sie auf weniger als 0 Trefferpunkte gebracht werden, oder durch einen Todesstoss), kann dieser Charakter sofort eine weitere Kreatur in seiner unmittelbaren Umgebung angreifen. Sie können vor diesem Angriff keinen 1,50-m-Schritt machen. Der zusätzliche Angriff erfolgt mit der gleichen Waffe und erhält denselben Angriffsbonus wie der Angriff, der die vorherige Kreatur niedergestreckt hat. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Im Kampf zaubern

Ein Charakter mit diesem Talent ist in der Lage, auch während des Kampfes einen kühlen Kopf zu bewahren, ohne seine Zauber zu vergessen oder ums Leben zu kommen.

Vorteil: Dieser Charakter erhält, auch wenn er abgelenkt wird, einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um einen Zauber zu wirken.

Kampfreflexe

Da dieser Charakter immer auf der Hut ist, kann er schnell und wiederholt auf Gegner reagieren, die ihre Deckung vernachlässigen.

Vorteil: Dieses Talent steht nur Klerikern und Paladinen zur Verfügung, die dadurch in der Lage sind, zusätzlich zu ihrer normalen Anzahl von Versuchen viermal häufiger Untote zu vertreiben.

Zusätzliches Vertreiben

Durch Beschwörung der Mächte ihrer Gottheiten können Kleriker und Paladine ihre heiligen Kräfte häufiger als üblich gegen die untoten Legionen der Finsternis einsetzen.

Vorteil: Dieses Talent steht nur Klerikern und Paladinen zur Verfügung, die dadurch in der Lage sind, zusätzlich zu ihrer normalen Anzahl von Versuchen viermal häufiger Untote zu vertreiben.

Große Zähigkeit

Zu sagen, dass dieser Charakter zäh sei, wäre eine Untertreibung. Es ist ihm auf irgendeine Art und Weise möglich, immer weiter zu machen, Gift oder schädliche Dämpfe einfach abzuschütteln, während seine Kameraden die Wirkung spüren und schwächer werden..

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe.

Verbesserter kritischer Treffer

Dieser Charakter weiß, wo man treffen muss, damit es so richtig weh tut. Er hat die unheimliche Fähigkeit, die Schwächen seiner Gegner zu erkennen und auszunutzen, so dass er ihnen größeren Schaden zufügen kann.

Vorteil: Beim Angriff wird die Bedrohungschance des Charakters verdoppelt. So droht beispielsweise bei einem Langschwert ein kritischer Treffer normalerweise bei 19 oder 20 (zwei Zahlen). Wenn der Charakter, der das Langschwert verwendet, das Talent „Verbesserter kritischer Treffer" besitzt, liegt die Bedrohungschance bei 17 bis 20 (vier Zahlen).

Verbesserte Initiative

Dadurch, dass dieser Charakter während des Kampfes seinen Platz genau kennt und tut, was getan werden muss, kann er schneller als normal reagieren und weiß, wie er jeden Schlag richtig einsetzt.

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Bonus von +4 auf alle Initiativewürfe.

Eiserner Wille

Jahre der Meditation und das Überleben ungezählter Gefahren oder auch natürlicher Trotz führten dazu, dass dieser Charakter über einen stärkeren Willen verfügt als die meisten anderen. er ist nicht leicht zu überzeugen – egal, ob diese Versuche auf magische oder natürliche Weise vorgetragen werden.

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Willenswürfe.

Blitzschnelle Reflexe

Einen Charakter mit diesem Talent kann fast nichts und niemand überraschen. Ihre bemerkenswerten Reflexe geben ihnen den Bruchteil einer Sekunde, Angriffen auszuweichen, die ihre Kameraden niederstrecken würden.

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Reflexwürfe.

Beweglichkeit

Dieser Charakter ist darin trainiert, sich an Gegnern vorbeizumanövrieren und Schlägen auszuweichen, er ist ein Ausbund an Energie, der in der Lage ist, furchtlos in den Kampf einzutauchen.

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Ausweichbonus von +4 auf die Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe. Allerdings führt jeder Umstand, durch den der Charakter seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse (falls vorhanden) verliert, auch dazu, dass er Ausweichboni verliert.

Kernschuss

Auch das verworrenste Kampfgeschehen lenkt diesen geübten Schützen nicht ab. Anders als andere Bogenschützen, die vielleicht nicht am Kampf teilnehmen wollen, suchen sich diese Charaktere souverän ihre Ziele aus und strecken sie auch auf kurze Entfernung nieder..

Vorteil: Dieser Charakter erhält für Reichweiten bis zu 9 Metern +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Fernkampfwaffen.

Heftiger Angriff

Dieser Charakter, der willens ist, seine Gegner niederzustrecken und dafür zu sorgen, dass sie nicht mehr aufstehen, weiß, dass es manchmal besser ist, mit schierer Gewalt statt mit ausgereiften Kampftechniken vorzugehen.

Vorteil: Bevor der Charakter Angriffswürfe für die Runde durchführt, kann er während seiner Aktion wählen, entweder die Hälfte (Erhöhter Heftiger Angriff) oder sämtliche (Max. Heftiger Angriff) Punkte von allen Angriffswürfen im Nahkampf abzuziehen, die dafür auf alle Schadenswürfe im Nahkampf hinzuaddiert werden. Dieser Wert kann nicht höher sein als der

Grund-Angriffsbonus. Dieser Malus auf Angriffswürfe und der Bonus auf Schadenswürfe werden bis zur nächsten Aktion des Charakters angezeigt. Sobald ausgewählt wurde, welche Art von Heftigem Angriff ausgeführt werden soll, wird das Ziel dieses Effekts gewählt. Beide Optionen stehen in den Kampfoptionen zur Verfügung.

Präzisionsschuss

Ein Charakter mit dieser Begabung verfügt über eine überaus gute Sehfähigkeit und ruhige Hände und natürlich über Nerven aus Stahl. Sie glauben so sehr an ihre Fähigkeiten im Umgang mit ihrer Fernkampfwaffe, dass sie nicht zögern werden, einen Pfeil mitten ins Kampfgeschehen abzufeuern. Dieses Talent bezieht sich nur auf Bögen und Schleuder.

Vorteil: Dieser Charakter kann gegen Gegner, die einen Nahkampf ausführen, Fernkampfwaffen ohne den üblichen Malus von -4 einsetzen.

Rennen

Sei es nun auf der Jagd nach Rehen oder auf der Flucht vor Wachleuten – dieser Charakter ist so flink, dass seine Verfolger nur noch den Staub schlucken können, den er hinter sich zurücklässt.

Vorteil: Wenn dieser Charakter rennt, bewegt er sich fünfmal schneller statt viermal schneller als normal.

Fertigkeitsfokus

Durch Hingabe und unermüdlichen Einsatz ist ein Charakter mit dieser Eigenschaft außergewöhnlich effizient in der Ausübung seiner klassenspezifischen Fähigkeit, entweder durch ein angeborenes Talent hierfür oder durch harte Arbeit. Das macht sich in allem bemerkbar, was sie tun.

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf spezielle, auf seiner jeweiligen Klassen beruhende Fertigkeitswürfe:

- **Barbar - Lauschen**
- **Kleriker - Zauberkunde**
- **Kämpfer - Entdecken**
- **Mönch - Leise bewegen**
- **Paladin - Heilen**
- **Waldläufer - Verstecken**
- **Schurke - Mechanismus ausschalten**
- **Hexenmeister - Konzentration**

Durchschlagende Zauber

Entweder das unermüdliche Lernen der Magie oder eine natürliche Begabung für das Übernatürliche ermöglichen es diesem Charakter, besonders mächtige Zauber zu wirken, die sogar Zauberresistenzen leichter durchbrechen.

Vorteil: Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe (1W20 + Zauberstufe), um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden.

Abhärtung

Durch natürliche Widerstandsfähigkeit, gewisse körperliche Voraussetzungen oder einfach aufgrund des schweren Lebens eines Abenteurers ist dieser Charakter in der Lage, Schlägen stand zu halten, die andere niederstrecken würden.

Vorteil: Dieser Charakter erhält +3 Trefferpunkte.

Erfahrung

Anhand von Erfahrungspunkten (EP) wird gemessen, wie viel Ihr Charakter gelernt hat und in welchem Maße seine Kräfte angewachsen sind. Charaktere sammeln EP, indem Sie Monster und andere Gegner besiegen, erfolgreich Aufgaben lösen oder bestimmte Fertigkeiten einsetzen, wie etwa "Schlösser öffnen". Der Spielleiter teilt Ihnen mit, wenn Ihre Charaktere Erfahrungspunkte sammeln. Wenn die Erfahrungspunkte Ihres Charakters den Mindestwert für eine neue Charakterstufe erreichen, wird der Charakter auf die nächsthöhere Stufe hochgestuft (siehe **Tabelle 4–1: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile**).

Die Hochstufung kann jeweils nur um eine Stufe erfolgen. Wenn ein Charakter aus einem außergewöhnlichen Grund genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, dass er damit rein rechnerisch zwei oder mehr Stufen überspringen könnte, wird er dennoch nur eine Stufe hochgestuft und erhält auf dieser Stufe so viele Erfahrungspunkte, dass ihm nur ein einziger Punkt fehlt, um erneut hochgestuft zu werden. Alle Charaktere können in einer beliebigen Klasse bis zur 16. Stufe gelangen, wobei die summierte Obergrenze für Klassenkombinationen bei 32 liegt.

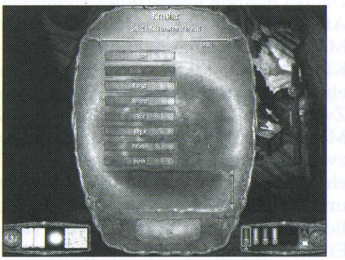
Tabelle 4-1: Erfahrung und stufenabhängige Vorteile

			KÄMPFER, BARBAR, PALADIN, WALDLÄUFER	SCHURKE, MÖNCH	HEXENMEISTER		
CHARAKTERSTUFE	EP	GRUNDBONI AUF RW	GRUNDANGRIFFSBONI	GRUNDANGRIFFSBONI	GRUNDANGRIFFSBONI	TALENTE	ATTRIBUTSERHÖHUNGEN
1	0	+0/+2	+1	+0	+0	ERSTES	–
2	1,000	+0/+3	+2	+1	+1	–	–
3	3,000	+1/+3	+3	+2	+1	ZWEITES	–
4	6,000	+1/+4	+4	+3	+2	–	ERSTES
5	10,000	+1/+4	+5	+3	+2	–	–
6	15,000	+2/+5	+6/+1	+4	+3	DRITTES	–
7	21,000	+2/+5	+7/+2	+5	+3	–	–
8	28,000	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	–	ZWEITES
9	36,000	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	VIERTES	–
10	45,000	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	–	–
11	55,000	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	–	–
12	66,000	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	FÜNFTES	DRITTES
13	78,000	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	–	–
14	91,000	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	–	–
15	105,000	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	SECHSTES	–
16	120,000	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	–	VIERTES

Die meisten Charaktere gehören nur einer Klasse an, und wenn ein solcher Charakter eine neue Stufe erreicht, ist dies eine Stufe in der betreffenden Klasse. Wenn ein Charakter mehr als einer Klasse angehört oder eine neue Klasse erwerben möchte, können Sie auswählen, in welcher Klasse er hochgestuft wird. Die anderen Klassen verbleiben auf der vorherigen Stufe. Weitere Informationen dazu finden Sie nachfolgend in den Regeln für Klassenkombinationen.

Wenn Ihr Charakter hochgestuft wird, haben Sie die Möglichkeit, entweder die Erfahrungsstufe der bisherigen Klasse zu erhöhen oder eine neue Klasse auf der 1.

Erfahrungsstufe hinzuzufügen. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, können mehrere Änderungen auftreten. Der Angriffsbonus oder der Grundbonus auf RW können erhöht werden. Der Charakter erhält so viele Trefferpunkte, wie sich bei einem Zufallswurf des



Trefferwürfels für die entsprechende Klasse ergeben, zuzüglich bzw. abzüglich des Konstitutions-Modifikators (jedoch niemals weniger als 1). Zauber wirkende Charaktere verfügen mit jeder neuen Erfahrungsstufe über zusätzliche Zauber. (Im Anhang finden Sie Tabellen mit der Spalte „Zauber pro Tag", die angeben, wie viele Zauber eines bestimmten Grades von Charakteren der verschiedenen Klassen pro Tag ausgesprochen werden können.) Außerdem erhalten viele Charaktere bei Erreichen einer neuen Stufe zusätzliche Talente oder besondere Fähigkeiten.

Wenn Ihr Charakter gerade die 4., 8., 12. oder 16. Stufe erreicht hat, werden Sie dazu aufgefordert, einen der Attributswerte um einen Punkt heraufzusetzen. (Es ist zulässig, den Wert 18 zu überschreiten.) Im Fall eines Charakters mit Klassenkombination ist nicht die Klassenstufe, sondern die gesamte Charakterstufe maßgeblich.

Charaktere mit Klassenkombinationen

Alle Charaktere gehören anfangs nur einer einzigen Klasse an. Wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, haben Sie jedoch die Möglichkeit, entweder die Erfahrungsstufe der bestehenden Klasse zu erhöhen, oder aber eine neue Klasse auf der ersten Erfahrungsstufe hinzuzufügen. Der Charakter erlangt alle üblichen Vorteile der neuen Klasse sowie einen entsprechenden Trefferwürfel. Wenn beispielsweise Garrick, Ihr menschlicher Kämpfer der 3. Stufe, 6.000 Erfahrungspunkte gesammelt hat, können Sie wählen, ob er Kämpfer der 4. Stufe werden soll oder ob Sie eine weitere Klasse hinzufügen möchten, so dass Garrick Kämpfer der 3. Stufe und gleichzeitig beispielsweise Schurke der 1. Stufe wird. Wenn er Schurke wird und schließlich 10.000 EP erreicht, können Sie entscheiden, ob er entweder Kämpfer der 4. Stufe oder Schurke der 2. Stufe wird oder ob er eine weitere Klasse auf der 1. Stufe erwerben soll. Auf diese Weise können Sie durch Klassenkombinationen die Vielseitigkeit des Charakters verbessern, wobei dadurch jedoch die Spezialisierung leidet.

Es ist eine schwierige Aufgabe, Fertigkeiten und Fähigkeiten in mehr als einer Klasse zu entwickeln und aufrecht zu erhalten. Wenn zwei der Klassen Ihres Charakters mit Klassenkombination zwei oder mehr Ehrfahrungsstufen auseinander liegen, erleidet der Charakter pro Klasse, die nicht höchstens eine Stufe von der erfahrensten Klasse entfernt ist, einen Malus von -20% auf die EP. Dieser Malus gilt von dem Moment an, wenn der Charakter eine neue Klasse erwirbt oder die Stufe einer Klasse zu hoch angehoben wird. Beispielsweise erhält ein Hexenmeister der 4. Stufe/Schurke der 3. Stufe keinen Malus. Wenn aber der Charakter seine Stufe als Hexenmeister auf die 5. Stufe anhebt, erhält er ab diesem Zeitpunkt so lange einen Malus von -20%, bis die Stufen wieder annähernd angeglichen sind.

Die bevorzugte Klasse eines Volkes (siehe **Tabelle 1-1: Veränderung der Attribute nach Volk**, auf Seite 130) wirkt sich im Hinblick auf den -20%-EP-Malus für den Charakter nicht negativ aus. Des Weiteren wird die bevorzugte Klasse des Charakters nicht gezählt, wenn es darum geht, ob sich die Klassen eines Charakters mit Klassenkombination auf etwa gleicher Stufe befinden. Ein Zwerg, der Kämpfer der 7. Stufe und Kleriker der 2. Stufe ist, erhält keinen Malus. Auch dann nicht, wenn er außerdem zum Schurken 1. Stufe wird, da zwischen seiner Schurke- und seiner Klerikerklasse ein Unterschied von nur einer Stufe besteht. In diesem Fall zählt die Klasse Kleriker als höchste Klasse und nicht die Klasse Kämpfer, da letztere die für Zwerge bevorzugte Klasse ist. Bei Menschen und Halb-Elfen gilt stets die Klasse mit der höchsten Erfahrungsstufe als bevorzugte Klasse.

Waffen

Wie effektiv Ihre Gruppe in Kampfsituationen ist, hängt von der Qualität der Waffen ab, sowie davon, welche Fertigkeiten die Gruppenmitglieder im Umgang mit diesen Waffen haben. Die verschiedenen Waffen, die ein Charakter aufgrund seiner Klassenzugehörigkeit verwenden kann, werden in den Klassenbeschreibungen genannt, die Sie in **Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe, beginnend** auf Seite 19, finden.

Waffenkategorien

Waffen werden in verschiedene Kategorien unterteilt. Zu diesen Kategorien gehören: die Fertigkeiten, die man benötigt, um mit dieser Waffe umgehen zu können (einfache Waffen oder Kriegswaffen), ihr Nutzen im Nah- oder Fernkampf sowie die Größe der Waffe (klein, mittel und groß).

Einfache Waffen oder Kriegswaffen

Alle Klassen sind im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Barbaren, Kämpfer, Paladine und Waldläufer sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt.

Nahkampf- und Fernkampfwaffen

Nahkampfwaffen werden dazu eingesetzt, um Angriffe auszuführen, wenn sich die Gegner in einem Radius von 1,5 m bis 3 m um den Angreifer herum befinden, wohingegen Fernkampfwaffen Geschosse verschießen, die im Nahkampf nicht besonders effektiv sind. Der Stärkebonus des Charakters wird auf den Schaden von Nahkampfwaffen angerechnet, aber nicht auf den Schaden von Fernkampfwaffen.

Kleine, mittlere und große Waffen

Die Größe einer Waffe im Vergleich zu der Größe des Charakters bestimmt, ob eine Waffe leicht, einhändig, beidhändig oder zu groß ist. Alle Charaktere in POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR sind, bis auf Halblinge, die klein sind, von mittelgroßem Wuchs.

Leicht: Wenn die Größenkategorie der Waffe eine Stufe kleiner als die des Charakters ist, (wenn beispielsweise ein Mensch eine kleine Waffe benutzt), dann ist eine Waffe leicht.

Einhändig: Wenn die Größenkategorie der Waffe die gleiche wie die des Charakters ist, (wenn beispielsweise ein Mensch ein Langschwert benutzt), dann wird die Waffe einhändig benutzt.

Beidhändig: Wenn die Größenkategorie der Waffe eine Stufe größer als die des Charakters ist, (wenn beispielsweise ein Mensch eine Zweihändige Axt benutzt), dann wird die Waffe beidhändig benutzt. Beidhändige Nahkampfwaffen können effektiv mit zwei Händen eingesetzt werden, wobei das Anderthalbfache des Stärkebonus auf den Schaden angerechnet wird (sofern der Charakter über einen Bonus verfügt).

Zu groß, um geführt zu werden: Wenn die Größenkategorie der Waffe zwei oder mehr Stufen größer als die des Charakters ist, (wenn beispielsweise ein Halbling versucht, einen Zweihänder zu benutzen), dann ist die Waffe zu groß, als dass er sie benutzen könnte.

Waffeneigenschaften

Sie sollten darauf achten, die meisten Charaktere sowohl mit einer Nahkampf- als auch mit einer Fernkampfwaffe auszurüsten. Die Größe einer Waffe bestimmt, wie sie geführt werden kann, und wie viel Schaden der Charakter mit ihr anrichtet. Eine beidhändige Waffe richtet mehr Schaden an als eine einhändige, hindert den Charakter aber daran, ein Schild zu benutzen, was für den Charakter nachteilig ist. Wenn der Charakter klein ist, so kann er nur kleinere Waffen verwenden.

Je nachdem, welcher Klasse der Charakter angehört, kann er entweder mehr oder weniger Waffen verwenden. Nähere Informationen zur Effizienz der einzelnen Klassen im Umgang mit Waffen finden Sie im **Kapitel 1: Erstellen einer Gruppe**. Es macht nicht viel Sinn, den Charakter mit einer Waffe auszurüsten, mit der er nicht umgehen kann. Wenn Sie Waffen für Ihre Gruppe aussuchen, sollten Sie folgende Faktoren bedenken (die Spaltenüberschriften der Tabelle 4-2: Waffen):

Preis

Das ist der Preis der Waffe in Goldmünzen. Eine gute Waffe ist in der Regel teurer als eine minderwertige.

Schaden

Die Spalte Schaden gibt an, wie viel Schaden der Charakter mit dieser Waffe anrichten kann.

Kritischer Treffer

Der Eintrag in dieser Spalte gibt an, wie die Waffe unter den Regeln für kritische Treffer eingesetzt wird. Wenn ein kritischer Treffer gelandet wird, wird der Schaden mit allen Modifikatoren wie angegeben zwei-, drei- oder viermal ausgewürfelt und zusammengezählt.
Ein Schadensbonus, der als zusätzlicher Würfel dargestellt wird, wie z. B. der eines Hinterhältigen Angriffs, wird nicht multipliziert, wenn der Charakter einen kritischen Treffer landet.

x2:	Die Waffe richtet bei einem kritischen Treffer doppelten Schaden an.
x3:	Die Waffe richtet bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden an.
x4:	Die Waffe richtet bei einem kritischen Treffer vierfachen Schaden an.
18–20/x2:	Die Waffe hat eine Bedrohungschance für einen möglichen kritischen Treffer bei einer natürlichen 18, 19 oder 20 (anstatt nur bei einer 20) und richtet bei einem kritischem Treffer doppelten Schaden an. (Diese Waffe hat eine Bedrohungschance von 18-20.)
19–20/x2:	Die Waffe hat eine Bedrohungschance für einen möglichen kritischen Treffer bei einer natürlichen 19 oder 20 (anstatt nur bei einer 20) und richtet bei einem kritischem Treffer doppelten Schaden an. (Diese Waffe hat eine Bedrohungschance von 19-20.)

Grundreichweite
Ein Angriff, der von einer geringeren Entfernung als dieser ausgeführt wird, erhält keinen Malus aufgrund der Entfernung zum Ziel. Ein von einem Kurzbogen (Grundreichweite 18 Meter) abgefeuerter Pfeil kann also ohne Malus auf Gegner geschossen werden, die nicht mehr als knapp 17 Meter entfernt sind. Jedes Mal, wenn die Entfernung zum Ziel ein Vielfaches dieser Grundreichweite erreicht, wird ein kumulativer Malus von –2 auf den Angriffswurf angerechnet. Ein Bogenschütze mit einem Kurzbogen, der auf ein 60 Meter entferntes Ziel feuert, erleidet –6 auf seinen Angriff, weil 60 Meter mehr als das Dreifache und weniger als das Vierfache der Grundreichweite sind. Die Mali werden unter dem Zielzeiger angezeigt, wenn ein Gegner versucht, auf einen Gegner zu feuern, dessen Entfernung die Grundreichweite der Waffe übersteigt. Schusswaffen können bis zum Zehnfachen der Grundreichweite weit geschossen werden. Schusswaffen sind z. B. Schleudern, Kurzbögen und Langbögen.

Gewicht
Hier wird das Gewicht der Waffe in Pfund angegeben.

Art
Waffen sind in verschiedene Arten unterteilt: Hieb-, Stich- und Wuchtwaffen. Einige Monster können teilweise immun gegen Angriffe bestimmter Waffenarten sein. So erleidet ein Skelett beispielsweise nur halben Schaden durch Hieb- und Stichwaffen. Wenn eine Waffe in zwei dieser Kategorien fällt, müsste eine Kreatur schon immun gegen beide Arten von Schaden sein, um durch diese Waffe keinen Schaden zu erleiden.

Speziell
Einige Waffen haben besondere Eigenschaften, wie z. B. eine höhere Reichweite.

Tabelle 4–2: Waffen

Einfache Waffen - Nahkampf

WAFFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCHER	GRUND REICHWEITE	GEWICHT	ART
KLEIN						
DOLCH	2 GM	1W4	19–20/¥2	–	1 PFD.	STICHWAFFE
LEICHTER, HAMMER	1 GM	1W4	x2	–	2 PFD.	WUCHTWAFFE
LEICHTER, STREITKOLBEN	5 GM	1W6	¥2	–	6 PFD.	WUCHTWAFFE
MITTEL						
KEULE	1 GM	1W6	¥2	–	3 PFD.	WUCHTWAFFE
SCHWERER STREITKOLBEN	12 GM	1W8	¥2	–	12 PFD.	WUCHTWAFFE
GROSS						
KAMPFSTAB	1 GM	1W6	¥2	–	4 PFD.	WUCHTWAFFE
KURZSPEER	2 GM	1W8	¥3	–	5 PFD.	STICHWAFFE

Einfache Waffen - Fernkampf

WAFFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCHER	GRUND REICHWEITE	GEWICHT	ART
KLEIN						
SCHLEUDER	1 GM	1W4	¥2	15 M	1 PFD.	WUCHTWAFFE

Kriegswaffen - Nahkampf

WAFFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCHER	GRUND REICHWEITE	GEWICHT	ART
KLEIN						
HANDAXT	6 GM	1W6	¥3	–	5 PFD.	HIEBWAFFE
KURZSCHWERT	10 GM	1W6	19–20/¥2	–	3 PFD.	STICHWAFFE
MITTEL						
STREITAXT	10 GM	1W8	¥3	–	7 PFD.	HIEBWAFFE
LANGSCHWERT	15 GM	1W8	19–20/¥2	–	4 PFD.	HIEBWAFFE
KRUMMSÄBEL	15 GM	1W6	18–20/¥2	–	4 PFD.	HIEBWAFFE
STREITHAMMER	12 GM	1W8	¥3	–	8 PFD.	WUCHTWAFFE
GROSS						
ZWEIHÄNDIGER KRIEGSHAMMER	15 GM	1W10	x3	–	20 PFD.	WUCHTWAFFE
ZWEIHÄNDIGE AXT	20 GM	1W12	¥3	–	20 PFD.	HIEBWAFFE
ZWEIHÄNDER	50 GM	2W6	19–20/¥2	–	15 PFD.	HIEBWAFFE
HELLEBARDE	10 GM	1W10	¥3	–	15 PFD.	STICHWAFFE UND HIEBWAFFE
LANGSPEER	5 GM	1W8	¥3	–	9 PFD.	STICHWAFFE
PIKE	8 GM	1W10	¥2	–	15 PFD.	STICHWAFFE

Kriegswaffen - Fernkampf

WAFFE	PREIS	SCHADEN	KRITISCHER	GRUND REICHWEITE	GEWICHT	ART
MITTEL						
KURZBOGEN	30 GM	1W6	¥3	18 M	2 PFD.	STICHWAFFE
GROSS						
LANGBOGEN	75 GM	1W8	¥3	30 M	3 PFD.	STICHWAFFE

Rüstungen

Die von den Charakteren getragenen Rüstungen können im Kampf über Leben und Tod entscheiden. Wirksamer Schutz besteht nicht unbedingt darin, die stärkste Rüstung zu finden, die der Charakter tragen kann. Stattdessen sollten Sie abwägen, ob die Vorzüge einer schweren Rüstung die Nachteile rechtfertigen, die sich aus so viel Ballast ergeben.

Tabelle 4-3:Rüstungen: listet die Standardrüstungen auf, die in diesem Teil der Vergessenen Reiche erhältlich sind. Es folgt eine Erläuterung der Tabelle:

Preis
Der Preis der Rüstung in Goldmünzen.

Rüstungsbonus
Der Schutzwert der Rüstung. Die Boni einer Rüstung addieren sich. Alle Gegenstände im Spiel mit einem magischen Bonus auf die Rüstungsklasse werden als „Ablenkungsbonus" angesehen, mit Ausnahme von Rüstungen, die als „Verbesserungsbonus" behandelt werden. Diese zwei Ausnahmen bieten „Ablenkungsboni", die zu „Verbesserungsboni" hinzuaddiert werden können, aber nicht zu anderen „Ablenkungsboni". Boni der selben Art können nicht addiert werden. Wenn beispielsweise ein Charakter einen Kettenpanzer +3 (RK-Wert +8), einen Kleinen Schild +2 (RK-Wert +3) und einen Schutzring +1 (RK-Wert +1) besitzt, beträgt die Gesamtsumme, die von dem Kettenpanzer +3 und dem Kleinen Schild +2 zu der RK des Charakter addiert wird, +11. In diesem Fall wird der Schutzring +1 nicht zu dem Kleinen Schild +2 hinzu addiert, da beide dieselbe Art Bonus bieten.

Max. GE-Bonus
Diese Zahl ist der maximale Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse, den diese Rüstung zulässt. Schwerere Rüstungen schränken die Beweglichkeit und damit die Fähigkeit des Trägers der Rüstung ein, Schlägen auszuweichen. So erlaubt ein Kettenpanzer einen maximalen Geschicklichkeitsbonus von +2. Ein Charakter mit einer Geschicklichkeit von 18 erhält normalerweise +4 auf seine Rüstungsklasse, wenn er aber einen Kettenpanzer trägt, sinkt dieser Bonus auf +2. Insgesamt hätte er einen Rüstungsbonus von 17 (10+5+2=17), vorausgesetzt, es gäbe keine anderen Modifikatoren. (Die +5 entstehen durch den Kettenpanzer und die +2 aus dem maximalen Geschicklichkeitsbonus.)

Selbst, wenn der Geschicklichkeitsbonus des Charakters auf 0 (Null) fällt, verliert der Charakter seinen Geschicklichkeitsbonus nicht.

Hinweis: Schilde haben keinen Einfluss auf den Geschicklichkeitsbonus.

Rüstungsmalus
Alles, was schwerer ist als eine Lederrüstung, behindert die Ausübung einiger Fähigkeiten. Dies ist für einige Klassen ein wichtiger Faktor. Besonders der Barbar muss sich zwischen schwerer Rüstung und besseren Fertigkeitswürfen entscheiden.

Die unter Rüstungsmalus angegebene Zahl ist der durch die Rüstung bedingte Abzug, der auf bestimmte Fertigkeitswürfe angerechnet wird. Wenn ein Charakter eine Rüstung trägt, die schwerer ist als eine Lederrüstung, kann er sich nicht so gut verstecken oder schleichen wie ohne die Belastung einer solch schweren Rüstung.

Wenn der Charakter eine Rüstung und ein Schild trägt, gelten beide Rüstungsmali.

Chance für arkane Zauberpatzer
Rüstungen behindern die Gesten, die man ausführen muss, um einen arkanen Zauber zu wirken. Wenn Hexenmeister Rüstungen tragen, besteht für sie die Chance arkaner Zauberpatzer. Deswegen tragen sie normalerweise keine Rüstung. Wenn sie Zauber wirken, während sie Rüstung tragen, müssen sie einen Wurf auf Zauberpatzer ausführen. Die Zahl in dieser Spalte ist gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit welcher der Zauber fehlschlägt und misslingt. Wenn der Hexenmeister Rüstung und Schild trägt, werden beide Zahlen zu einer einzigen Wahrscheinlichkeit für arkane Zauberpatzer zusammengezählt.

Bewegungsrate
Mittelschwere und schwere Rüstungen machen die Charaktere langsamer. Menschen, Elfen, Halb-Elfen und Halb-Orks haben, ohne Belastung, eine Bewegungsrate von 9 Metern. Für sie gilt die erste Spalte. Zwerge und Halblinge haben - ohne Belastung – eine Bewegungsrate von 6 Metern. Für sie gilt die zweite Spalte. Schilde haben keinen Einfluss auf die Bewegungsrate.

Gewicht
Das Gewicht der Rüstung in Pfund.

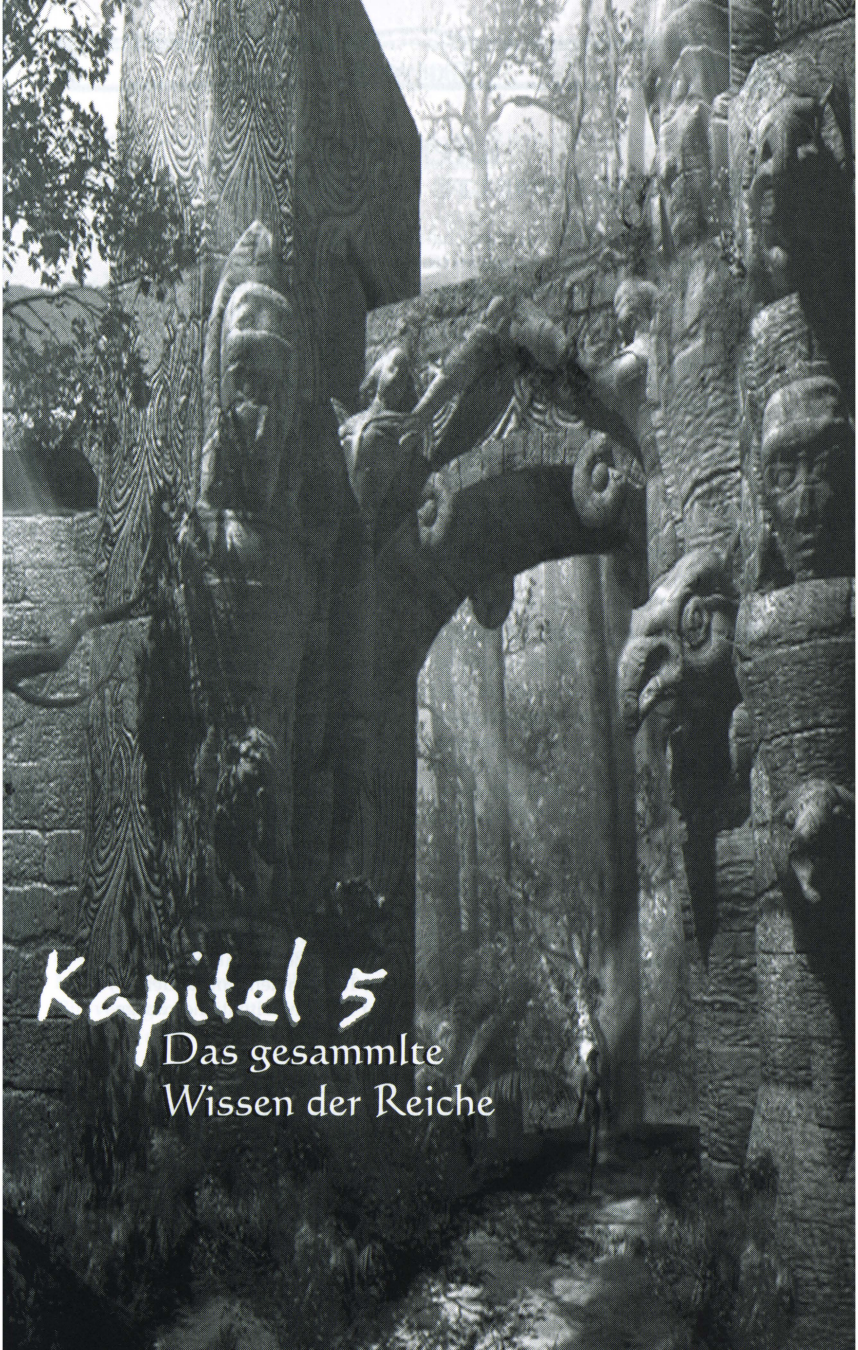
Tabelle 4-3: Rüstungen

Rüstung	Preis	Rüstungs-Bonus	Max.-GE-Bonus	Rüstungsmalus	Chance für arkanen Zauberpatzer	Geschwindigkeit (9 m)	Geschwindigkeit (6 m.)	Gewicht
Leichte Rüstungen								
Lederrüstung	10 GM	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	15 Pfd.
Beschlagene Lederrüstung	25 GM	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	20 Pfd.
Kettenhemd	100 GM	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	25 Pfd.
Mittelschwere Rüstungen								
Fellrüstung	15 GM	+3	+4	-4	20%	6 m	4,5 m	25 Pfd.
Schuppenpanzer	50 GM	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	30 Pfd.
Kettenpanzer	150 GM	+5	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	40 Pfd.
Schwere Rüstung								
Plattenpanzer	600 GM	+7	0	-7	40%	6 m*	4,5 m*	50 Pfd.
Ritterrüstung	1.500 GM	+8	+1	-6	35%	6 m*	4,5 m*	50 Pfd.
Schilde								
Kleiner Holzschild	3 GM	+1	–	-1	5%	–	–	5 Pfd.
Grosser Stahlschild	20 GM	+2	–	-2	15%	–	–	15 Pfd.

***Wenn ein Charakter rennt, während er eine schwere Rüstung trägt, so bewegt er sich nur mit dem Dreifachen seiner Bewegungsrate, nicht mit dem Vierfachen..**

Magische Gegenstände

Auf ihrer Abenteuersuche werden die Charaktere auf eine Vielzahl von magischen Gegenständen stoßen, von magischen Rüstungen bis zu magischen Waffen, Zauberstäben, Zauberstecken, Tränken usw. Für magische Gegenstände, die aufgeladen werden müssen oder nur begrenzt oft verwendet werden können, wird die entsprechende Anzahl in Klammern hinter dem Namen angegeben (z. B. Zauberstab „Leichte Wunden heilen"(10)). Viele Gegenstände, wie etwa Rüstungen, Waffen, Stäbe, Handschuhe, Ringe, Amulette und Stiefel, können erst verwendet werden, nachdem sie angelegt wurden.



Kapitel 5

Das gesammlte Wissen der Reiche

KAPITEL 5:
DAS GESAMMELTE WISSEN DER REICHE

Einige sagen, dass alles, das je geschah und alles, das je geschehen wird, irgendwo in irgendeinem Buch niedergeschrieben ist. Die Übermütigen verachten die Bücherei und bevorzugen es, aus Erfahrung zu lernen, während sich die Weisen den Büchern zuwenden und über alten Werken nach vergessenem Wissen suchen. Magier sind dafür bekannt, dass sie sehr viel Zeit dafür verwenden, ständig ihr Wissen zu erweitern und vergessene Zauber zu ihrem arkanen Wissen hinzuzufügen. Allerdings wären ihre Rüstung tragenden Kameraden gut beraten, auch ihr Wissen zu erweitern. Unzählige Möchtegern-Helden wurden schon Opfer der Gefahren, die auf den Seiten bekannter Schriften nachzulesen sind ...

Die folgenden drei Abschnitte geben Ihnen detaillierte Informationen über die Zauber, die gewirkt werden können, über die Monster, denen Sie auf Ihren Reisen begegnen werden, und gewähren einen Einblick in das erste Gewölbe des Spiels.

Bibliothek der Zauber

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR unterstützt das neue D&D-Grundregelwerk so genau wie möglich. Hexenmeister verfügen über Zauber, die sie durch ihr angeborenes Talent lernen. Hexenmeister der selben Erfahrungsstufe können über unterschiedliche Zauber verfügen, da sie zu Beginn jeder Stufe ihre eigene Auswahl treffen können. Kleriker, Waldläufer und Paladine haben Götter, die sie im Gebet um Zauber bitten können. Die Anzahl der Zauber, die sie kennen, hängt von der Klasse und Erfahrungsstufe ab. Wenn ein Charakter einen Zauber aussprechen will, müssen Sie den gewünschten Zauber aus dem Zaubermenü auswählen. Verwenden Sie dazu je nach Typ des Zaubers entweder die Taste ***A*** oder ***G***. Es wird angegeben, wie viele Zauber pro Stufe zur Verfügung stehen. Wenn ein Charakter alle Zauber ausgesprochen hat, die ihm auf der gegebenen Stufe zur Verfügung stehen, muss er rasten, um anschließend auf dieser Stufe erneut Zauber wirken zu können. Die Auswahl der Zauber hängt zum Teil von den Umständen ab; bestimmte Zauber können beispielsweise nur in Kampfsituationen ausgesprochen werden.

Manche Zauber wirken für die Dauer eines Kampfes oder sogar noch dann, wenn der Kampf bereits beendet ist. Die Wirkungsdauer wird durch sechs verschiedene, andauernde Zaubereffekte dargestellt, die über dem Kopf des betroffenen Charakters schweben. Anhand dieser Zaubereffekte kann der Spieler erkennen, ob der Zauber eine positive oder negative Wirkung hat und ob der Charakter bezaubert oder festgehalten wird oder Opfer eines Stille-Zaubers wurde. Im Folgenden werden die sechs andauernden Zaubereffekte aufgeführt, sowie Beispiele für die Zauber, die der jeweiligen Kategorie angehören.

Auf den folgenden Seiten werden die Zauber jeder Klasse und Stufe mit einer detaillierten Beschreibung alphabetisch aufgelistet.

Zauber

Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 1 Grades
Leichte Wunden heilen
Verstricken

Waldläuferzauber des 2 Grades
Gift verzögern
Schlaf

Waldläuferzauber des 3 Grades
Schwere Wunden heilen
Gift aufhalten

Waldläuferzauber des 4 Grades
Bewegungsfreiheit
Gift neutralisieren

Paladinzauber

Paladinzauber des 0. Grades
Resistenz

Paladinzauber des 1. Grades
Segnen
Leichte Wunden heilen
Schutz vor Bösem

Paladinzauber des 2. Grades
Mittelschwere Wunden heilen
Gift verzögern
Lähmung aufheben

Paladinzauber des 3. Grades
Schwere Wunden heilen
Magie bannen
Gift aufhalten
Gebet
Blindheit kurieren

Paladinzauber des 4. Grades
Bewegungsfreiheit
Gift neutralisieren

Hexenmeisterzauber

Hexenmeisterzauber des Grades 0 (Zaubertricks)
Benommenheit
Magie entdecken
Untote schwächen
Licht
Resistenz

Hexenmeisterzauber des 1.Grades
Brennende Hände
Person bezaubern
Kalte Hand
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Schutz vor Bösem
Schutz vor Gutem
Schild
Schockgriff
Schlaf

Hexenmeisterzauber des 2. Grades
Blindheit verursachen
Bärenstärke
Katzenhafte Anmut
Dunkelheit
Ghulhand
Unsichtbarkeit
Melfs Säurepfeil
Unsichtbares sehen
Spinnennetz

Hexenmeisterzauber des 3. Grades
Flimmern
Magie bannen
Standort vortäuschen
Feuerball
Untote festsetzen
Hast
Person festhalten
Sphäre der Unsichtbarkeit
Blitz
Verlangsamen
Stinkende Wolke
Vampirgriff

Hexenmeisterzauber des 4. Grades
Monster bezaubern
Verwirrung
Furcht
Feuerschild
Erweiterte Unsichtbarkeit
Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit

Hexenmeisterzauber des 5. Grades
Todeswolke
Kältekegel
Person beherrschen
Schwachsinn
Monster festhalten

Hexenmeisterzauber des 6. Grades
Kugelblitz
Todeskreis
Auflösung
Kugel der Unverwundbarkeit
Masseneinflüsterung
Abstoßung
Wahrer Blick

Hexenmeisterzauber des 7. Grades
Untote befehligen
Finger des Todes
Hexenmeisterzauber des 8. Grades
Flammende Wolke

Klerikerzauber

Klerikerzauber des Grades 0 (Kleine Wunder)
Kleinere Wunden heilen
Magie entdecken
Licht
Resistenz

Klerikerzauber des 1. Grades
Verfluchen (Gegenteil von „Segnen")
Segnen
Furcht auslösen (Gegenteil von „Furcht bannen")
Befehl
Leichte Wunden heilen
Leichte Wunden verursachen (Gegenteil von „Leichte Wunden heilen")
Schutz vor Bösem
Schutz vor Gutem
Furcht bannen
Schild des Glaubens

Klerikerzauber des 2. Grades
Beistand
Bärenstärke
Mittelschwere Wunden heilen
Dunkelheit (Gegenteil von „Licht")
Gift verzögern
Fallen finden
Person festhalten
Mittelschwere Wunden verursachen (Gegenteil von „Mittelschwere Wunden heilen")
Lähmung aufheben
Stille
Waffe des Glaubens

Level 3
Fluch (Gegenteil von „Fluch brechen")
Blindheit verursachen (Gegenteil von „Blindheit kurieren")
Schwere Wunden heilen
Magie bannen
Gift aufhalten
Schwere Wunden verursachen (Gegenteil von „Schwere Wunden heilen")
Gebet
Blindheit kurieren
Fluch brechen
Gleißendes Licht

Klerikerzauber des 4. Grades
Kritische Wunden heilen
Göttliche Macht
Bewegungsfreiheit
Kritische Wunden verursachen (Gegenteil von „Kritische Wunden heilen")
Gift neutralisieren
Vergiften (Gegenteil von „Gift neutralisieren")
Genesung

Klerikerzauber des 5. Grades
Flammenschlag
Tote erwecken
Schneller Tod (Gegenteil von „Tote erwecken")
Zauberresistenz
Wahrer Blick

Klerikerzauber des 6. Grades
Leid (Gegenteil von „Heilung")
Heilung

Klerikerzauber des 7. Grades
Zerstörung
Auferstehung

Klerikerzauber des 8. Grades
Feuersturm

Beschreibungen der Zauber

Die folgenden Zauberbeschreibungen erfolgen in alphabetischer Reihenfolge. Jede Beschreibung erfolgt im selben Format, das nachstehend beschrieben wird.

Format der Zauberbeschreibungen
Dieser Abschnitt erläutert das Format der Zauberbeschreibungen und einige der Feinheiten, die zu beachten sind, wenn bestimmte Zauber gewirkt werden.

Name: Dies ist der Name, unter dem der Zauber im Allgemeinen bekannt ist.

Grad: Damit wird der relative Grad der Wirkung des Zaubers beschrieben, angefangen von 0 (Zaubertricks und Kleine Wunder) bis hin zum achten Grad. Der Grad eines Zaubers beeinflusst den Schwierigkeitsgrad für jeden Rettungswurf gegen diesen Zauber (weitere Informationen hierüber finden Sie auf Seite 46 unter „Zauberresistenz"). Für die Klassen werden Abkürzungen verwendet: KLE (Kleriker), PAL (Paladin), WAL (Waldläufer) und HXM (Hexenmeister)

Reichweite: Die maximale Entfernung, in welcher ein Zauber auf ein Ziel wirken kann. Weitere Informationen hierüber finden Sie unter Reichweite auf Seite 56.

Wirkungsdauer: Hier wird angegeben, wie lange die Wirkung des Zaubers anhält. Weitere Informationen hierüber finden Sie unter Wirkungsdauer auf Seite 97.

Ziel oder Ziele/Effekt/Wirkungsbereich: Dieser Eintrag listet auf, wie viele Kreaturen, welche Abmessungen, welches Volumen, Gewicht usw. die Wirkung des Zaubers betreffen kann. Er beginnt mit einer von drei Angaben: „Ziel" (oder „Ziele"), „Effekt" oder „Wirkungsbereich". Weitere Informationen hierüber finden Sie unter „Einen Zauber zielen". Wenn Sie selbst das Ziel eines Zaubers sind (Ziel: Der Zaubernde), erhalten Sie keinen Rettungswurf und Zauberresistenz spielt keine Rolle. Daher gibt es bei solchen Zaubern auch keine Einträge für Rettungswurf und Zauberresistenz.

Rettungswurf: Dieser Eintrag gibt an, ob ein Rettungswurf und wenn ja, welcher Rettungswurf auf diesen Zauber ausgeführt werden kann, sowie den Effekt eines gelungenen Rettungswurfes. Weitere Informationen hierüber finden Sie unter „Rettungswurf" auf Seite 46.

Zauberresistenz: Dieser Eintrag gibt an, ob man mit einer Zauberresistenz (ZR), einer besonderen defensiven Fähigkeit, diesem Zauber widerstehen kann. Weitere Informationen hierüber finden Sie unter „Zauberresistenz" auf Seite 46.

Beschreibender Text: Hier wird der Zauber detailliert beschrieben, mit Einzelheiten darüber, was der Zauber genau bewirkt und wie er funktioniert.

Beistand

Grad: KLE 2
Reichweite: Berührung
Dauer: 1 Minute/Stufel
Ziel: Eine lebende Kreatur
Rettungswurf: Keiner
Zauberresistenz: Nein

Der Berührte erhält sowohl einen Moral-Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Willenswürfe als auch 1W8 temporäre Trefferpunkte. Die temporären Trefferpunkte gehen verloren, wenn der Berührte Schaden nimmt. Verlorene TP können nicht wiedererlangt werden.

Verfluchen

Grad: KLE 1
Reichweite: 15 m
Dauer: 1 Minute/Stufe
Wirkungsbereich: Alle Gegner innerhalb von 15 m
Rettungswurf:: Willen, keine Wirkung
Willen, keine Wirkung: Ja

Mit diesem Zauber werden die Herzen der Gegner mit Furcht und Zweifel erfüllt. Sie erleiden einen Moral-Malus von -1 auf ihre Angriffswürfe und auf Willenswürfe.

Verfluchen hebt Segnen auf

Fluch

GRAD: KLE 3

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Dauerhaft

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Die berührte Kreatur wird mit einem Fluch belegt, der für die Dauer des Zaubers einen Malus von -4 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe bewirkt. Der Zauber Fluch brechen kann diesen Fluch brechen.

Segnen

GRAD: KLE 1, PAL 1

REICHWEITE: 15 m

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Alle Verbündeten innerhalb von 15 m

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Segnen erfüllt die Verbündeten des Zaubernden mit Mut. Sie erhalten einen Moral-Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe und auf Willenswürfe. Segnen hebt Verfluchen auf.

Blindheit verursachen

GRAD: KLE 3, HXM 2

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: Dauerhaft

ZIEL: Eine lebende Kreatur

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Das Ziel erblindet. Neben den offensichtlichen Auswirkungen besteht für eine Kreatur eine 50% Fehlschlagchance (Gegner sind völlig getarnt), und sie verliert ihren Geschicklichkeitsbonus auf ihre RK. Ihre Gegner erhalten +2 auf Angriffswürfe (sie sind praktisch unsichtbar). Die Kreatur bewegt sich mit der halben Bewegungsrate und erleidet einen Malus von -4 auf die meisten auf Stärke und Geschicklichkeit basierenden Fähigkeiten.

Flimmern

GRAD: HXM 3

REICHWEITE: Persönlich

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Der Zaubernde

Dieser Zauber veranlasst den Zaubernden, zwischen der materiellen und der Ätherebene hin und her zu „flimmern". Flimmern verleiht dem Spieler die folgenden Attribute: Physische Angriffe erleiden eine 50% Fehlschlagschance, der Zaubernde erleidet bei Angriffen im Wirkungsbereich nur den halben Schaden und kämpft wie eine unsichtbare Kreatur (+2 auf Angriff, verwehrt dem Gegner jeglichen positiven Geschicklichkeitsbonus auf RK).

Bärenstärke

GRAD: KLE 2, HXM 2

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Stunde/Stufe

ZIEL:: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ:: Nein

Die berührte Kreatur wird stärker. Der Zauber verleiht einen Verbesserungsbonus von 1W4+1 Punkten auf Stärke. Auch die aus dieser Stärke resultierenden Vorteile bei Angriffswürfen im Nahkampf sowie stärkebezogenen Fertigkeitswürfen etc. gehören zur Wirkung des Zaubers.

Hinweis: Magische Erhöhung von Attributen kann nicht addiert werden.

Brennende Hände

GRAD: HXM 1

REICHWEITE: 3 m

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

WIRKUNGSBEREICH: Vom Zaubernden ausgehender Halbkreis mit 3 m Radius

RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein dünner Bogen lodernder Flammen schießt aus den ausgestreckten Fingern des Zaubernden. Jede Kreatur im Wirkungsbereich der Flammen erleidet 1W4 Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 5W4)..

Katzenhafte Anmut

GRAD: HXM 2

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Stunde/Stufe

ZIEL:: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ:: Nein

Die verwandelte Kreatur wird anmutiger, beweglicher und kann ihre Bewegungen besser koordinieren. Der Zauber erhöht die Geschicklichkeit des Empfängers um 1W4+1 Punkte, einschließlich der regulären Boni bezüglich RK, Reflexwürfe, geschicklichkeitsbasierten Fähigkeiten, etc.

Furcht auslösen

GRAD: KLE 1

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1W4 Runden

ZIEL:: Eine lebende Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ:: Ja

Die betroffene Kreatur bekommt Angst. Sie erleidet einen Moralmalus von -2 auf Angriffswürfe, Schadenswürfe für Waffen und Rettungswürfe. Die Kreatur ergreift die Flucht. Wenn sie nicht fliehen kann, wird sie eventuell versuchen zu kämpfen.

Kugelblitz

GRAD: HXM 6

REICHWEITE: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Ein Hauptziel plus ein weiteres Ziel/Stufe innerhalb eines 9 m Entfernungsradius vom Hauptziel

RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Dieser Zauber ruft eine elektrische Entladung hervor, die als einzelner Blitz von den Fingerspitzen des Zaubernden ausgeht. Im Gegensatz zum Blitz trifft der Kugelblitz zuerst eine Kreatur oder einen Gegenstand und springt dann im Bogen auf weitere Ziele über. Der Blitz fügt anfangs 1W6 elektrischen Schaden pro Zauberstufe zu (maximal 20W6). Nachdem der Blitz eingeschlagen ist, kann er bogenförmig auf so viele weitere Ziele übergreifen, wie der Zaubernde Zauberstufen hat. Die übergreifenden Blitze treffen jeweils ein Ziel und fügen ihm (abgerundet) halb so viele Würfel Schaden zu wie dem Hauptziel.

Monster bezaubern

GRAD: HXM 4

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Tag/Stufe

ZIEL: Eine lebende Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Diese „Bezauberung" bringt eine Kreatur dazu, den Zaubernden als vertrauten Freund und Verbündeten anzusehen. Wenn die Kreatur jedoch gerade vom Zaubernden oder seinen Verbündeten bedroht oder angegriffen wird, erhält sie einen +5 Bonus auf ihren Rettungswurf. Ein „bezaubertes" Monster wird an der Seite des Zaubernden kämpfen, als ob es ein Verbündeter der Gruppe sei. Jede Handlung des Zaubernden oder seiner wahren Verbündeten, die das „bezauberte" Monster bedroht, bricht den Zauber

Person bezaubern

GRAD: HXM 1

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Stunde/Stufe

ZIEL: Eine Person

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Diese „Bezauberung" bringt einen mittelgroßen oder kleineren Humanoiden dazu, den Zaubernden als vertrauten Freund und Verbündeten anzusehen. Wenn der Betroffene jedoch gerade vom Zaubernden oder seinen Verbündeten bedroht oder angegriffen wird, erhält er einen +5 Bonus auf seinen Rettungswurf. Eine „bezauberte" Person wird an der Seite des Zaubernden kämpfen, als ob sie ein Verbündeter der Gruppe sei. Jede Handlung des Zaubernden oder seiner wahren Verbündeten, die die bezauberte" Person bedroht, bricht den Zauber.

Kalte Hand

GRAD: HXM 1

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine berührte Kreatur/Stufe

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, teilweise (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Die Berührung der in blauer Energie erglühenden Hand des Zaubernden unterbricht die Lebensenergie lebendiger Kreaturen. Jeder erfolgreiche Nahkampfangriff verursacht 1W6 SP und zusätzlich einen Punkt vorübergehenden Schaden auf Stärke. (Ein Zähigkeitswurf hebt den Stärkeschaden auf.) Der Zaubernde kann diesen Berührungsangriff bis zu ein Mal pro Stufe ausführen..

Todeskreis

GRAD: HXM 6

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Mehrere lebendige Kreaturen in einem Explosionsradius von 15 m

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, keine Wirkung

Ein Todeskreis löscht die Lebenskraft von Lebewesen aus und tötet sie sofort. Der Zauber tötet lebendige Kreaturen mit insgesamt 1W4 TW pro Zauberstufe (maximal 20W4). Die Kreaturen mit den wenigsten TW im Wirkungsbereich werden zuerst getötet. Kreaturen mit wenigstens 9 TW werden überhaupt nicht betroffen. Ebenso wenig wirkt sich der Zauber auf nicht lebendige Kreaturen aus.

Todeswolke

GRAD: HXM 5

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

EFFEKT: Wolkenförmige Ausbreitung mit 9 m Breite und 6 m Höhe

RETTUNGSWURF: Siehe Text

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Dieser Zauber erzeugt eine Nebelbank mit entsetzlichen, giftigen, gelblich-grünen Dünsten. Die Dämpfe töten jede Kreatur mit 3 oder weniger TW oder Stufen und zwingen Kreaturen mit 4 bis 6 TW oder Stufen dazu, entweder Zähigkeitswürfe auszuführen oder zu sterben. Lebendige Kreaturen über 6 TW und Kreaturen mit 4 bis 6 TW, die ihre Rettungswürfe vollziehen, erleiden in jeder Runde, in der sie sich innerhalb der Wolke befinden, 1W10 Punkte Giftschaden. Den Atem anzuhalten ist sinnlos.

Befehl

GRAD: KLE 1

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde

ZIEL: Eine lebende Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Kleriker gibt dem Opfer einen Ein-Wort-Befehl, den es so gut wie möglich ausführt. Um wirken zu können, muss der Befehl hörbar, verständlich und eindeutig sein und darf weder selbstmörderisch noch direkt schädigend sein. Zaubernde, die diesen Befehl wirken, zwingen hiermit ihre Gegner, für eine Runde stillzustehen. (So betroffene Kreaturen werden in Bezug auf einen Angriff als am Boden liegend angesehen.)

Kältekegel

GRAD: HXM 5

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

WIRKUNGSBEREICH: Kegel

RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein Kältekegel erschafft einen Bereich extremer Kälte, der von der Hand des Zaubernden ausgeht und sich kegelförmig ausbreitet. Er entzieht allem, auf das er trifft, die Wärme und verursacht 1W6 SP/Zauberstufe (maximal 15W6) durch Kälte.

Verwirrung

GRAD: HXM 4

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Alle Kreaturen in einem Umkreis von 4,50 m

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Die von diesem Zauber betroffenen Kreaturen sind während dessen Dauer nicht in der Lage zu handeln. Angreifer haben jedoch keinen besonderen Vorteil, wenn sie diese Kreaturen attackieren. Jede verwirrte" Kreatur, die attackiert wird, wird in ihrem nächsten Zug wiederum ihre Angreifer automatisch attackieren.

Untote befehligen

GRAD: HXM 7

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

ZIEL: Bis zu 2 TW an untoten Kreaturen/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von einer der anderen entfernt sein darf.

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Dieser Zauber ermöglicht dem Zaubernden, untote Kreaturen für eine kurze Zeit zu befehligen. Der Zaubernde befiehlt diesen Kreaturen, ihm feindlich gesinnte Kreaturen im Wirkungsbereich anzugreifen. Telepathische Verständigung ist nicht möglich, aber die Kreaturen verstehen den Zaubernden unabhängig von der Sprache. Selbst wenn eine Kommunikation unmöglich ist, werden die befehligten Kreaturen ihren „Meister" nicht angreifen. Am Ende des Zaubers kehren die befehligten Untoten wieder zu ihrem Normalverhalten zurück. Intelligente Untote können sich möglicherweise daran erinnern, vom Zaubernden befehligt worden zu sein.

Kritische Wunden heilen

GRAD: KLE 4

Wie Leichte Wunden heilen, nur dass Kritische Wunden heilen 4W8 SP +1 SP/Zauberstufe heilt (bis max. +20).

Leichte Wunden heilen

GRAD: KLE 1, PAL 1, WAL 1

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Wenn der Zaubernde einer lebendigen Kreatur seine Hand auflegt, so lässt er positive Energie durch sie hindurchströmen und heilt dadurch 1W8 SP + 1 SP/Zauberstufe (bis max. +5). Da Untote ihre Kraft aus negativer Energie ziehen, fügt dieser Zauber ihnen Schaden zu, anstatt ihre Wunden zu heilen. Um den zugefügten Schaden zu halbieren, kann eine untote Kreatur einen Willenswurf versuchen. Eine untote Kreatur kann einen Zauberresistenzwurf ausführen, um Schaden durch göttliche „kurative" Zauber wie beispielsweise „Leichte Wunden heilen" zu vermeiden.

Kleinere Wunden heilen

GRAD: KLE 0

Wie Leichte Wunden heilen, mit dem Unterschied, dass Kleinere Wunden heilen nur 1 SP heilen kann.

Mittelschwere Wunden heilen

GRAD: KLE 2, PAL 2

Wie Leichte Wunden heilen, nur dass Mittelschwere Wunden heilen 2W8 SP +1 SP/Zauberstufe heilt (bis max. +10).

Schwere Wunden heilen

GRAD: KLE 3, PAL 3, WAL 3

Wie Leichte Wunden heilen, nur dass Schwere Wunden heilen 3W8 SP +1 SP/Zauberstufe heilt (bis max. +15).

Dunkelheit

GRAD: KLE 2, HXM 2

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: 6 m

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Durch diesen Zauber strahlt ein

Gegenstand Dunkelheit aus. Selbst Kreaturen, die normalerweise im Dunkeln sehen können (zum Beispiel durch Dunkelsicht), können im Wirkungsbereichs dieses Zaubers nicht sehen. Auch normales Licht und Lichtzauber mit niedrigerem Zaubergrad können den Wirkungsbereich dieser Dunkelheit nicht erhellen. Durch diesen Zauber erleiden die Gegner einen Fehlschlagmalus von 50% gegen das Ziel des Zaubers. Sie erleiden zusätzlich einen Malus von -4 auf Angriff gegen alle anderen Charaktere, die sich innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers befinden.

Benommenheit

GRAD: HXM 0

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde

ZIEL: Eine Person (bis zu 4 Trefferwürfel oder Stufen)

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Dieser Zauber trübt den Verstand eines mittelgroßen oder kleineren Humanoiden, so dass er keine weiteren Handlungen ausführen kann. Humanoide mit 5 oder mehr TW sind nicht betroffen. Ziele sind nicht betäubt (daher erhalten Angreifer keinen besonderen Bonus gegen die Kreatur), aber sie können sich weder bewegen, noch zaubern, noch geistige Fähigkeiten einsetzen, etc.

Gift verzögern

GRAD: KLE 2, PAL 2, WAL 2

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Stunde/Stufe

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Die berührte Kreatur wird vorübergehend immun gegen Gift. Gift hat während der Dauer des Zaubers keine Wirkung. Erst, wenn der Zauber endet, fängt das Gift an zu wirken. Der Zauber funktioniert unabhängig davon, ob sich das Gift bereits im Organismus befindet. Es wird jedoch kein Schaden geheilt, den das Gift bereits verursacht hat.

Zerstörung

GRAD: KLE 7

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

WIRKUNGSBEREICH: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, teilweise (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Dieser abscheuliche Zauber tötet das Opfer sofort und verbrennt es vollständig mit heiligem (oder unheiligem) Feuer. Wenn dem Opfer ein erfolgreicher Rettungswurf gelingt, erleidet es 10W6 Schaden.

Magie entdecken

GRAD: KLE 0, HXM 0

REICHWEITE: 60´

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

Wirkungsbereich: Vom Zaubernden ausgehende viertelkreisförmige Ausstrahlung mit einem Radius von 18 m

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Zaubernde entdeckt innerhalb des Wirkungsbereichs die magischen Ausstrahlungen von Gegenständen, die entweder arkaner oder göttlicher

Natur sind. Magische Gegenständeglühen in einem sanften Blauton..
Der Zauber zeigt lediglich die Anwesenheit von magischen Gegenständen, enthüllt aber nicht, was diese Gegenstände zu tun vermögen.

Auflösung

GRAD: HXM 6
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
ZIEL: Eine Kreatur oder ein Würfel aus lebloser Materie oder Energie mit 3 m Kantenlänge
RETTUNGSWURF: Zähigkeit, teilweise (siehe Text)
ZAUBERRESISTENZ: Ja
Ein dünner, grüner Strahl entspringt dem ausgestreckten Finger des Zaubernden und lässt die Kreatur oder den Gegenstand, den er trifft, aufglühen und verschwinden - zurück bleibt nur etwas feiner Staub. Der Zaubernde muss einen erfolgreichen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um zu treffen. Der Strahl wirkt sogar gegen magische Materie oder Energie, jedoch nicht gegen eine Kugel der Unverwundbarkeit. Bei einem erfolgreichen Zähigkeitswurf wird eine Kreatur oder ein Gegenstand nur teilweise betroffen und erleidet 5W6 Schadenspunkte.

Magie bannen

GRAD: KLE 3, PAL 3, HXM 3
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
Wirkungsbereich: Explosionsradius von 9 m.
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein
So wie die Magie stark ist, ist auch die Möglichkeit sie aufzuheben groß. Der Zaubernde kann Magie bannen dazu benutzen, einen wirkenden Zauber zu unterbrechen, wenn er in seiner Reichweite stattfindet. Ein gebannter Zauber endet, wenn die Zauberdauer vorüber ist.

Standort vortäuschen

GRAD: HXM 3
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe
ZIEL: Berührte Kreatur
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein
In einer Nachahmung der natürlichen Fähigkeiten der Täuschungsbestie scheint der Betroffene 60 cm von dem Ort entfernt zu sein, an dem er sich tatsächlich befindet. Angreifer haben, wie bei voller Tarnung, eine Fehlschlagchance von 50%. (Im Gegensatz zu völliger Tarnung verhindert der Zauber nicht, dass Gegner normal auf den Betroffenen zielen können.) Wahrer Blick zeigt den wirklichen Standort an.

Untote schwächen

GRAD: HXM 0
REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
ZIEL: Eine Kreatur
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Ja
Der Zaubernde lenkt eine Welle positiver Energie. Er muss einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, und wenn eine untote Kreatur getroffen wird, wird dieser 1W6 Schaden zugefügt.

Göttliche Macht

GRAD: KLE 4

REICHWEITE: Persönlich

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Der Zaubernde

Indem der Kleriker seinen Gott um Beistand anruft, erhält er während des Kampfes zusätzliche Stärke und Geschick. Für die Dauer des Zaubers verfügt der Kleriker über den Angriffsbonus eines Kämpfers der derzeitigen Klassenstufe, eine Stärke von 18 (mit einem Bonus von +4), sowie einen temporären Trefferpunkt pro Stufe. Die TP, die durch diesen Zauber erlangt werden, werden bei etwaigen Treffern als erste wieder abgezogen und verfallen nach Ablauf des Zaubers wieder.

Person beherrschen

GRAD: HXM 5

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Tag/Stufe

ZIEL: Ein mittelgroßer oder kleinerer Humanoid

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zaubernde kann die Handlungen eines jeden mittelgroßen oder kleineren Humanoiden kontrollieren. Zu diesem Zweck stellt er eine telepathische Verbindung mit dem Geist seines Opfers her. „Beherrschte" Personen werden der Gruppe im Kampf als Verbündete beistehen.

Verstricken

GRAD: WAL 1

REICHWEITE: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: 12 m Radius

RETTUNGSWURF: Reflex (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Gräser, Unkraut, Büsche und sogar Bäume im Wirkungsbereich schlingen sich um Kreaturen und halten sie fest. Eine „verstrickte" Kreatur erleidet einen -2 Malus auf Angriffswürfe im Fernkampf und einen -4 Malus auf ihre effektive Geschicklichkeit. Da die Pflanzen mit dem Boden verwurzelt sind, muss der „verstrickte" Charakter einen erfolgreichen Reflexwurf durchführen, um sich zu bewegen. In einer „Verstrickung" gefangene Zaubernde müssen, um Zauber wirken zu können, einen erfolgreichen Konzentrationswurf ausführen.

Furcht

GRAD: HXM 4

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Kegel

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein unsichtbarer Kegel des Schreckens bewirkt, dass lebendige Kreaturen sich für die Dauer von einer Runde pro Zauberstufe ängstlich vor dem Zaubernden ducken. Von diesem Zauber Betroffene erleiden außerdem einen -2 Malus auf ihre Rettungswürfe.

Schwachsinn

GRAD: HXM 5

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Die Intelligenz des Opfers sinkt auf 1, was ungefähr der Intelligenz einer Echse entspricht. Die Kreatur ist unfähig, Zauber zu wirken oder sich in zusammenhängenden Sätzen zu verständigen. Trotzdem weiß sie noch, wer ihre Freunde sind, kann ihnen folgen und sie sogar noch beschützen. Die Kreatur muss in diesem Zustand verweilen, bis Heilen gewirkt wird, um den Effekt aufzuheben. Kreaturen, die arkane Zauber wirken oder arkane, zauberähnliche Effekte nutzen können (wie zum Beispiel Hexenmeister), erleiden einen -4 Malus auf ihren Rettungswurf gegen Schwachsinn.

Fallen finden

GRAD: KLE 2

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

ZIEL: Der Zaubernde

Dies bewirkt, dass Fallen rot glühen und somit leichter zu finden und zu entschärfen sind.

Finger des Todes

GRAD: HXM 7

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: EINE LEBENDE Kreatur

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, teilweise (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zaubernde kann innerhalb der Reichweite eine lebendige Kreatur töten. Das Opfer kann einen Zähigkeitswurf ausführen, um den Angriff zu überleben. Wenn ihm ein erfolgreicher Rettungswurf gelingt, erleidet es stattdessen 3W6 Schaden +1 SP pro Zauberstufe.

Feuerball

GRAD: HXM 3

REICHWEITE: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

WIRKUNGSBEREICH: 6 m Radius

RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein Feuerball ist eine Explosion von Feuer, die mit einem tiefen Donner entbrennt und bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich pro Zauberstufe 1W6 Schadenspunkte verursacht (maximal 10W6). Nicht getragene Gegenstände erhalten denselben Schaden. Die Explosion erzeugt fast keine Druckwelle.

Feuerschild

GRAD: HXM 4

REICHWEITE: Persönlich

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Der Zaubernde

Der Zauber hüllt den Zaubernden in Flammen ein und verursacht bei jeder Kreatur Schaden, die ihn im Nahkampf angreift. Aufgrund der Flammen erleidet der Zaubernde bei kältebasierten Angriffen nur den halben Schaden. Wenn der Angriff einen Reflexwurf für Schadenshalbierung zulässt, nimmt der Zaubernde bei Erfolg keinerlei Schaden. Jede Kreatur, die den Zaubernden mit ihrem Körper oder in der Hand gehaltenen Waffe angreift, verursacht normalen Schaden. Jedoch erleidet auch der Angreifer 1W6 Schadenspunkte plus 1 Punkt Feuerschaden pro Zauberstufe.

Feuersturm

GRAD: KLE 8

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

WIRKUNGSBEREICH: Zwei Würfel mit je 3 m Kantenlänge/Stufe
RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert
ZAUBERRESISTENZ: Ja
Wenn der Zauber Feuersturm gewirkt wird, schießen durch den gesamten Bereich Wände aus lodernden Flammen. Jede Kreatur innerhalb des Feuersturms erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W6).

Flammenschlag

GRAD: KLE 5
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
WIRKUNGSBEREICH: Zylinder mit 3 m Radius und 12 m Höhe
RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert
ZAUBERRESISTENZ: Ja
Wenn ein Kleriker einen Flammenschlag heraufbeschwört, fährt eine senkrechte Säule göttlichen Feuers vom Himmel in den vom Zaubernden gewählten Bereich hernieder. Der Zauber verursacht 1W6 Schaden pro Stufe, bis zu einem Maximum von 15W6. Eine Hälfte des Schadens entsteht durch das Feuer, die andere Hälfte aber wird direkt durch göttliche Macht verursacht und wird deshalb auch nicht durch „Schutz vor Feuer" verringert.

Bewegungsfreiheit

GRAD: KLE 4, PAL 4, WAL 4
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe
ZIEL: Eine Kreatur
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein
Dieser Zauber erlaubt der beschworenen Kreatur, sich für die Dauer des Zaubers normal zu bewegen und anzugreifen. Die Wirkung besteht selbst dann, wenn die Kreatur durch Magie in ihrer Bewegung behindert ist, wie zum Beispiel durch Festhalten, Lähmung, Verlangsamen oder Spinnennetz.

Ghulhand

GRAD: HXM 2
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 1W6 + 2 Runden
ZIEL: Ein lebender Humanoid
RETTUNGSWURF: Zähigkeit, keine Wirkung
ZAUBERRESISTENZ: Ja
Die Ghulhand durchdringt den Zaubernden mit negativer Energie und erlaubt ihm, einen einzelnen Humanoiden zu berühren und für 1W6+2 Runden zu lähmen.

Kugel der Unverwundbarkeit

GRAD: HXM 6
REICHWEITE: 10´
WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe
WIRKUNGSBEREICH: Vom Zaubernden ausgehende kugelförmige Ausstrahlung mit 3 m Radius
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein
Die Kugel der Unverwundbarkeit hat die gleiche Wirkung wie die Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit, jedoch mit dem Unterschied, dass diese Kugel auch vor Zaubern des 4. Grades schützt.

Untote festsetzen

GRAD: HXM 3
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe
ZIEL: Bis zu drei Untote, von denen keiner weiter als 9 m von einem der anderen entfernt sein darf

RETTUNGSWURF: Siehe Text

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zauber macht bis zu drei Untote unbeweglich. Der Zauber wirkt auf jeden der drei Untoten, die sich in Sicht- und Reichweite des Zaubernden befinden. Unintelligenten Toten wie Skeletten oder Zombies steht kein Rettungswurf zu. Anderen Untoten steht ein Willenswurf zu, um die Wirkung des Zaubers abzuwenden.

Leid

GRAD: KLE 6

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Leid lässt starke negative Energien durch das Opfer strömen, das dadurch bis auf 1W4 alle Trefferpunkte verliert. Auf eine untote Kreatur angewendet, wirkt dieser Zauber wie Heilen.

Hast

GRAD: HXM 3

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Die durch diesen Zauber veränderte Kreatur handelt und bewegt sich schneller als normal. Diese zusätzliche Geschwindigkeit hat mehrere Auswirkungen: Alle beschleunigten Kreaturen dürfen während ihres Zugs eine zusätzliche Teilaktion durchführen. Die beschleunigten Kreaturen handeln in der Reihenfolge ihrer Initiativwürfe. Beschleunigte Kreaturen erhalten einen +4 Hastbonus auf ihre RK. Die Kreaturen verlieren diesen Bonus, wann immer sie einen Ausweichbonus verlieren würden. Hast hebt Verlangsamen auf.

Heilen

GRAD: KLE 6

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der hochwirksame Heilungszauber erlaubt einem Kleriker, positive Energie in eine Kreatur zu leiten und somit Krankheiten und Verletzungen zu heilen. Es werden alle Krankheiten, Blindheit, Taubheit, Schadenspunkte und vorübergehende Attributsschäden des Ziels geheilt. Außerdem hebt er den Zauber Schwachsinn auf und heilt geistige Schäden, die durch Zauber oder Gehirnverletzungen verursacht wurden. Heilen entfernt keine negativen Stufen und stellt keine permanent verlorenen Stufen oder Attributswerte wieder her. Auf eine untote Kreatur angewendet, wirkt dieser Zauber wie Leid.

Monster festhalten

GRAD: HXM 5

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: EINE LEBENDE Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Wie Person festhalten, nur dass dieser Zauber jede lebendige Kreatur erstarren lässt.

Person festhalten

GRAD: KLE 2, HXM 3

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Ein mittelgroßer oder kleinerer Humanoid

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Das Ziel erstarrt in seiner Bewegung und steht hilflos da. Es ist bei Bewusstsein und atmet normal, aber kann keine physischen Aktionen ausführen, nicht einmal reden.

Gift aufhalten

GRAD: KLE 3, PAL 3, WAL 3

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Tag/Stufe

ZIEL: BERÜHRTE Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Die Dauer dieses Zaubers wird eher in Tagen als in Stunden gemessen. Bei einem Opfer, das auf irgendeine Weise vergiftet wurde, bewirkt dieser Zauber, dass das Gift in seiner Wirkung aufgehalten wird, so dass dem Opfer kein weiterer Schaden zugefügt wird. (Um effektiv zu wirken, muss der Zauber meist gesprochen werden, wenn die Wirkung des Gifts gerade einsetzt.) Schaden, der bereits verursacht wurde, wird nicht rückgängig gemacht. Solange der Zauber Gift aufhalten vorhält, kann das Opfer geheilt werden und der Giftschaden, der durch normale Mittel zugefügt wurde, kann behoben werden.

Erweiterte Unsichtbarkei

GRAD: HXM 4

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 4 Runden + 1 Runde/Stufe

ZIEL: BERÜHRTE Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Illusionszauber ist ähnlich wie der Zauber Unsichtbarkeit, nur mit dem Unterschied, dass die Wirkung des Zaubers nicht erlischt, wenn das Ziel angreift.

Flammende Wolke

GRAD: HXM 8

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

EFFEKT: Wolkenförmige Ausbreitung mit 9 m Breite und 6 m Höhe

RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Eine flammende Wolke erschafft eine Wolke aus waberndem Rauch, die von weiß glühender Glut durchzogen wird. Die weiß glühende Glut innerhalb der Wolke fügt in jeder Runde allem, was sich in der Wolke befindet, 4W6 Feuerschaden zu.

Kritische Wunden verursachen

GRAD: KLE 4

Wie Leichte Wunden verursachen, nur dass der Zauber 4W8 SP +1 SP/Zauberstufe verursacht (bis max. +20).

Leichte Wunden verursachen

GRAD: KLE 1

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

Ziel: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Willen, halbiert

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Kleriker berührt die Kreatur mit der Hand und lässt so negative Energie durch das Opfer strömen, das dadurch 1W8 SP + 1 SP/Zauberstufe (bis max. +5) erleidet. Da untote Kreaturen ihre Kraft aus negativer Energie ziehen, heilt sie dieser Zauber und fügt ihnen keinen Schaden zu.

Mittelschwere Wunden verursachen

GRAD: KLE4

Wie leichte Wunden verursachen, nur dass der Zauber 2W8 SP +1 SP/Zauberstufe verursacht (bis max. 10).

Schwere Wunden verursachen

GRADL: KLE 3

Wie Leichte Wunden verursachen, nur dass der Zauber 3W8 SP +1 SP/Zauberstufe verursacht (bis max. +15).

Unsichtbarkeit

GRAD: HXM 2

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Die Kreatur verschwindet aus dem Sichtfeld. Selbst mit „Dunkelsicht" ist sie nicht zu sehen. Sobald sie andere Kreaturen angreift, wird sie jedoch sichtbar. Der Berührte steht natürlich nicht unter dem Einfluss magischer Stille und bestimmte Umstände können zu seiner Entdeckung führen. In Bezug auf diesen Zauber gilt auch ein Zauber, der auf einen Gegner oder auf einen Bereich, in dem ein Gegner steht, gezielt ist, als „Angriff".

Hinweis: Angreifer erleiden einen -4 Malus auf ihre Angriffswürfe, wenn sie versuchen, eine unsichtbare Kreatur zu treffen..

Sphäre der Unsichtbarkeit

GRAD: HXM 3

Reichweite: ***BERÜHRUNG***

WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Radius von 3 m um die berührte Kreatur herum

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Im Gegensatz zu Unsichtbarkeit macht dieser Zauber nicht nur denjenigen unsichtbar, auf den der Zauber gerichtet ist, sondern auch alle Kreaturen in einem Umkreis von 3 m um ihn herum. Der Mittelpunkt der Sphäre bewegt sich mit dem Empfänger. Jede betroffene Kreatur, die den genannten Radius verlässt, wird sichtbar, wohingegen Kreaturen, die nach Anwendung des Zaubers in den Wirkungskreis treten, nicht unsichtbar werden. Alle unsichtbaren Kreaturen außer dem Empfänger heben den Zauber für sich selbst auf, wenn sie angreifen. Greift der Empfänger des Zaubers an, so erlischt die gesamte Sphäre der Unsichtbarkeit.

Licht

GRAD: KLE 0, HXM 0
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe
ZIEL: Ein Objekt
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Zauber bringt einen Gegenstand dazu, wie eine Fackel zu leuchten und einen Umkreis von 6 m um die vom Zaubernden berührte Stelle zu erhellen. Der Effekt selbst ist unbeweglich, jedoch kann der Zauber auf einen beweglichen Gegenstand gewirkt werden. Dieser Zauber funktioniert nicht bei magischer Dunkelheit.

Blitz

GRAD: HXM 3
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
WIRKUNGSBEREICH: 1,50 m bis 30 m
RETTUNGSWURF: Reflex, halbiert
ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zaubernde setzt einen mächtigen Stoß elektrischer Energie frei, der bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe verursacht (maximal 10W6). Der Blitz geht von den Fingerspitzen des Zaubernden aus. Der Zaubernde kann einen Blitz von 1,50 m Breite und 30 m Länge heraufbeschwören.

Magierrüstung

GRAD: HXM 1
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 1 Stunde/Stufe
ZIEL: Eine Kreatur
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein

Ein unsichtbares aber fühlbares Energiefeld umgibt das Ziel der Magierrüstung und verleiht einen +4 Rüstungsbonus auf RK. Im Gegensatz zu normalen Rüstungen bringt die Magierrüstung keinen Rüstungsmalus mit sich und verringert die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers aber nicht die Bewegungsrate. Da der RK-Bonus ein Rüstungsbonus ist, wird er nicht zu anderen Rüstungsboni hinzuaddiert (wie zum Beispiel Boni von normalen Rüstungen oder Armschienen). Körperlose Kreaturen können diesen Effekt nicht umgehen, weil der Zauber einen magischen Schutz erschafft, der sich von normaler Rüstung unterscheidet.

Magisches Geschoss

GRAD: HXM 1
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
ZIEL: Bis zu fünf Kreaturen, von denen keine mehr als 4,50 m von einer der anderen entfernt sein darf
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein Geschoss aus magischer Energie schießt aus den Fingerspitzen des Zaubernden und trifft unfehlbar sein Ziel. Das Geschoss verursacht 1W4+1 Schaden. Es trifft zielsicher, selbst wenn das Ziel sich im Nahkampf befindet oder Teildeckung, beziehungsweise Tarnung besitzt. Für jede zweite zusätzliche Erfahrungsstufe nach der ersten kann der Zaubernde ein weiteres Geschoss abfeuern: Für die dritte Stufe stehen dem Zaubernden zwei Geschosse zur Verfügung, drei für die fünfte Stufe, vier für die siebte Stufe, bis zu einem Maximum von 5 Geschossen für die

neunte Stufe (oder höhere Stufe). Wenn der Zaubernde mehrere Geschosse abfeuert, können sie entweder auf eine einzelne Kreatur oder auf mehrere Kreaturen gleichzeitig gerichtet werden.

Masseneinflüsterung

GRAD: HXM 6

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Stunde/Stufe

ZIEL: Eine lebende Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von einer der anderen entfernt sein darf

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zauber bewirkt, dass eine größere Ansammlung von Kreaturen sich im Kampf auf die Seite des Zaubernden stellt. Solche Kreaturen werden für den Zaubernden kämpfen, als ob sie von der Gruppe befehligt würden (ähnlich wie Person bezaubern oder Monster bezaubern).

Melfs Säurepfeil

GRAD: HXM 2

REICHWEITE: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde + 1 Runde/3 Stufen

EFFEKT: Ein Pfeil aus Säure

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein magischer Säurepfeil entspringt der Hand des Zaubernden und eilt seinem Ziel entgegen. Der Zaubernde muss einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um das Ziel zu treffen. Der Pfeil verursacht 2W4 SP durch Säure. Für jede dritte Stufe, die der Zaubernde erreicht hat, verursacht die Säure, solange sie nicht irgendwie neutralisiert wird, jede Runde weitere 2W4 Schadenspunkte..

Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit

GRAD: HXM 4

REICHWEITE: 10´

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Vom Zaubernden ausgehende kugelförmige Ausstrahlung mit 3 m Radius

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Eine unbewegliche, schwach schimmernde, magische Kugel umhüllt den Zaubernden und beschützt ihn vor allen Zaubereffekten bis zum 3. Grad einschließlich. Zauber solcher Art haben auf Ziele oder Empfänger innerhalb dieser Kugel keine Wirkung. Jedoch kann jede Art von Zauber aus der magischen Kugel heraus gewirkt werden. Die Kugel kann durch den Zauber Magie bannen zerstört werden. Der Zaubernde kann, ohne einen Malus zu erhalten, die Kugel verlassen und wieder in sie hineintreten.

Gift neutralisieren

GRAD: KLE 4, PAL 4, WAL 4

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine Kreatur oder ein Gegenstand mit einem Volumen von maximal 30 Kubikdezimetern/Stufe

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Zaubernde macht jede Art von Gift in der berührten Kreatur oder dem berührten Gegenstand unschädlich. Eine vergiftete Kreatur erleidet keinen zusätzlichen Schaden oder Effekt durch das Gift, und alle temporären Effekte sind beendet. Aber der Zauber kehrt keine augenblicklichen Effekte um, wie zum Beispiel verlorene Trefferpunke, Attributsschaden oder Effekte, die nicht von alleine wieder aufhören.

Vergiften

GRAD: KLE 4

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich (siehe Text)

ZIEL: Berührte lebendige Kreatur

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zaubernde bedient sich der schädigenden Macht des Giftes natürlicher Raubtiere und vergiftet sein Opfer bei einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf. Das Gift verursacht umgehend 1W10 vorübergehenden Konstitutionsschaden und eine Minute später weitere 1W10 vorübergehende Schadenspunkte auf Konstitution. Jede Schadensinstanz kann durch einen Zähigkeitswurf abgewendet werden (SG 10 + halbe Zauberstufe + Weisheits-Modifikator des Zaubernden)..

Gebet

GRAD: KLE 3, PAL 3

REICHWEITE: 15 m

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Alle Verbündeten und Feinde innerhalb eines vom Zaubernden ausgehenden Radius von 9 Metern

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zaubernde beschwört das besondere Wohlwollen der Götter auf sich selbst und seine Verbündeten und den Zorn der Götter auf seine Feinde herab. Verbündete Kreaturen erhalten einen Glücks-Bonus von +1 auf Waffenschaden, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, während Gegner einen Malus von -1 auf diese Würfe erhalten.

Schutz vor Bösem

GRAD: KLE 1, PAL 1, HXM 1

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

ZIEL: Berührte Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Zauber erschafft um die Kreatur herum ein magisches Feld, das drei Effekte hat: Der Beschützte erhält einen Bonus von +2 auf RK, sowie einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe. Beide Boni gelten gegen Angriffe böser Kreaturen. Der Zauber blockiert jeden Versuch, von der beschützten Kreatur Besitz zu ergreifen. Und schließlich verhindert der Zauber körperlichen Kontakt von Elementaren und Externaren. Das macht Angriffe derartiger Kreaturen mit ihren natürlichen Waffen unwirksam und lässt sie davor zurückschrecken, die mit diesem Zauber Belegten zu berühren.

Schutz vor Gutem

GRAD: KLE 1, HXM 1

Wie Schutz vor Bösem, nur mit dem Unterschied, dass die Boni bei Angriffen von guten (nicht bösen) Kreaturen wirken. Außerdem können böse (nicht gute) Externare und Elementare das Ziel berühren.

Tote erwecken

GRAD: KLE 5

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine tote Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Kleriker haucht einer verstorbenen Kreatur neues Leben ein. Tote erwecken heilt Schaden von bis zu 1 Trefferpunkt pro TW oder Stufe. Attributswerte, die auf 0 gesunken waren, steigen durch den Zauber auf 1. Vergiftungen oder Krankheiten (wie zum Beispiel Lähmung oder Vergiften), werden durch diesen Zauber ebenfalls geheilt.

Blindheit kurieren

GRAD: KLE 3, PAL 3

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Berührte Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Zauber heilt Blindheit, egal ob magischen oder natürlichen Ursprungs. Dieser Zauber stellt keine verlorenen Augen wieder her, sondern nur die Sehfähigkeit.

Fluch brechen

GRAD: KLE 3, HXM 4

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Zauber hebt sofort und dauerhaft einen Fluch auf, der auf einer Person liegt. Fluch brechen hebt den Zauber Fluch auf.

Furcht bannen

GRAD: KLE 1

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: Siehe Text

ZIEL: Eine Kreatur plus eine weitere Kreatur/4 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von einer der anderen entfernt sein darf

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Kleriker, der diesen Zauber ausspricht, verleiht dem Betroffenen Mut: Der Kreatur wird für 10 Minuten ein +4 Moralbonus auf ihre Willenswürfe gewährt. Wenn das Ziel zum Zeitpunkt des Zaubers unter magischer Furcht leidet, so wird verliert es diese Furcht. Furcht bannen ist der Gegenzauber zu Furcht auslösen und hebt ihn auf.

Lähmung aufheben

GRAD: KLE 2, PAL 2

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Bis zu vier Kreaturen, von denen keine mehr als 9 m von einer der anderen entfernt sein darf

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Zaubernde kann eine oder mehr Kreaturen vom Einfluss jeder

vorübergehenden Lähmung oder verwandter Magie befreien, einschließlich der Berührung eines Ghuls und Zaubern, die jemanden „festhalten" oder „verlangsamen". Wenn der Zauber auf eine Kreatur gewirkt wird, so wird ihre Lähmung aufgehoben.

Abstoßung

GRAD: KLE 7, HXM 6

REICHWEITE: 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Vom Zaubernden ausgehende Ausstrahlung mit 3 m Radius/Stufe

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Ein unsichtbares, bewegliches Feld umgibt den Zaubernden und hindert Kreaturen daran, sich zu nähern. Kreaturen, die sich im Feld befinden oder es betreten, müssen einen Rettungswurf versuchen. Wenn ihr Rettungswurf misslingt, können sie sich für die Wirkungsdauer der Abstoßung nicht auf den Zaubernden zu bewegen. Davon abgesehen sind „abgestoßene" Kreaturen in ihren Aktionen nicht eingeschränkt: Sie können mit anderen Kreaturen kämpfen, können Zauber wirken und auch den Zaubernden mit Fernkampfwaffen angreifen. Betroffene, die im Bann dieses Zaubers stehen, können aber auch Nahkampfangriffe gegen das bewachte Individuum durchführen, wenn es in ihre Reichweite kommt.

Resistenz

GRAD: KLE 0, PAL 0, HXM ***0***

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute

ZIEL: Eine Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Das Ziel des Zaubers wird von magischer Energie erfüllt, die es vor Unheil bewahrt. Dadurch erhält es außerdem einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe.

Genesung

GRAD: KLE 4

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Berührte Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Zauber hebt alle magischen Effekte auf, die den Attributswert eines Ziels verringern, oder heilt alle temporären oder dauerhaften Attributsverluste (wie zum Beispiel durch Gift) eines Ziels. Außerdem wird eine verlorene Erfahrungsstufe einer Kreatur wiederhergestellt..

Auferstehung

GRAD: KLE 7

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Berührte tote Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Kleriker ist in der Lage, einer verstorbenen Kreatur Leben und volle Stärke wiederzugeben, indem er über den Überresten der Kreatur den Zauber Auferstehung ausspricht. Die Kreatur darf nicht länger als 10 Jahre pro Zauberstufe des zaubernden Klerikers tot sein. Sobald der Zauber

abgeschlossen ist, erwacht die Kreatur mit voller Trefferpunktzahl, Stärke und Gesundheit, und ihr stehen alle vorher vorbereiteten Zauber zur Verfügung.

Gleißendes Licht

GRAD: KLE 3
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich
ZIEL: Eine Kreatur
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Kleriker bündelt heilige Macht wie einen Sonnenstrahl und schleudert eine Lichtexplosion aus seiner offenen Hand. Der Kleriker muss einen Berührungsangriff auf Entfernung ausführen, um sein Ziel zu treffen. Eine Kreatur, die von diesem Lichtstrahl getroffen wird, nimmt 1W8 Schaden für je 2 Zauberstufen (maximal 5W8). Untote erleiden 1W6 Schaden pro Zauberstufe (maximal 10W6) und die Untoten, die besonders empfindlich auf Sonnenlicht reagieren (wie zum Beispiel Vampire), erleiden 1W8 SP pro Zauberstufe (maximal 10W8). Konstrukte und unbelebte Gegenstände erleiden nur 1W6 Schadenspunkte für je 2 Zauberstufen (maximal 5W6).

Unsichtbares sehen

GRAD: HXM 2
REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe
WIRKUNGSBEREICH: Kegel
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein

Alles Unsichtbare innerhalb des Wirkungskegels wird für den Zaubernden sichtbar.

Schild

GRAD: HXM 1
REICHWEITE: Persönlich
WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe
ZIEL: Der Zaubernde

Schild erschafft eine bewegliche, unsichtbare Scheibe aus Energie, die vor dem Zaubernden in der Luft schwebt. Der Zauber macht Magische Geschosse, die auf den Zaubernden gerichtet sind, vollständig unwirksam. Die Scheibe fängt Angriffe ab und sorgt für drei Viertel der Deckung (+7 auf RK und +3 auf Reflexwürfe).

Schild des Glaubens

GRAD: KLE 1
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe
ZIEL: Eine Kreatur
RETTUNGSWURF: Keiner
ZAUBERRESISTENZ: Nein

Dieser Zauber lässt ein schimmerndes magisches Feld entstehen, das Angriffe abhält. Der Zauber verleiht dem Geschützten einen Bonus von +2 auf die RK, der sich alle sechs Stufen um +1 erhöht (bis max. +5).

Schockgriff

GRAD: HXM 1
REICHWEITE: Berührung
WIRKUNGSDAUER: 1 Runde
ZIEL: Eine Kreatur oder ein Objekt
RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Dieser Zauber lädt die Hand des Zaubernden mit mächtiger Elektrizität auf, mit der er einem Gegner Schaden zufügen kann. Der Zaubernde muss einen erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, welcher 1W8 SP + 1 SP/Zauberstufe (maximal 1W8+20) durch Elektrizität zufügt. Der Zaubernde erhält +3 auf seinen Angriffswurf, wenn er den Stromschlag einem Gegner mit Metallrüstung, viel Metall, etc. oder einem metallhaltigen Gegner verabreicht.

Stille

GRAD: KLE 2

REICHWEITE: Lang (120 m + 12 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Ausstrahlung mit 4,50 m Radius. Mittelpunkt ist eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Punkt im Raum

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Wird dieser Zauber gewirkt, so herrscht in seinem Wirkungsbereich völlige Stille. Kein Laut ist mehr zu hören, Gespräche sind unmöglich, Zauber können nicht mehr gewirkt werden und kein Geräusch, welcher Art auch immer, dringt in den Wirkungsbereich hinein, aus ihm heraus oder durch ihn hindurch.

Schneller Tod

GRAD: KLE 5

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich

ZIEL: Eine lebende Kreatur

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, teilweise (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Der Zaubernde kann jede beliebige lebendige Kreatur töten. Um das Opfer zu berühren, muss dem Zaubernden ein Berührungsangriff im Nahkampf gelingen. Das Opfer kann dem Tod durch einen erfolgreichen Zähigkeitswurf entrinnen. Wenn ihm ein Rettungswurf gelingt, erleidet es stattdessen 3W6 Schaden +1 SP pro Zauberstufe. (Das Opfer kann natürlich auch trotz des gelungenen Rettungswurfes aufgrund des zugefügten Schadens sterben.)

Schlaf

GRAD: WAL 1, HXM 1

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

WIRKUNGSBEREICH: Mehrere lebendige Kreaturen in einem Explosionsradius von 15 m

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Schlaf lässt eine oder mehrere Kreaturen in einen komaähnlichen Schlaf sinken. Die Gesamtzahl der Kreaturen, die von diesem Zauber betroffen werden können, beträgt bis zu 2W4 TW oder Stufen. Diejenigen Kreaturen mit der geringsten Anzahl TW werden als erste betroffen. Kreaturen mit 5 oder mehr TW oder Stufen werden davon nicht betroffen und TW, die zu niedrig sind, um Wirkung zu zeigen, werden nicht berücksichtigt. Schlafende Kreaturen sind hilflos. Die Kreaturen erwachen durch Schlagen oder Verletzen, normale Geräusche haben aber keine

Wirkung. Das Erwecken einer Kreatur ist eine Teilaktion.

Verlangsamen

GRAD: HXM 3

REICHWEITE: Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

ZIEL: Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von einer der anderen entfernt sein darf

RETTUNGSWURF: Willen, keine Wirkung

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Betroffene Kreaturen werden in ihren Bewegungen und Angriffen drastisch verlangsamt und können deshalb pro Zug nur eine Teilaktion ausführen. Zusätzlich erleiden sie Mali von -2 auf RK, auf Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf sowie auf Reflexwürfe. Verlangsamen hebt Hast auf.

Zauberresistenz

GRAD: KLE 5

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

ZIEL: Berührte Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Berührte Kreatur erhält Zauberresistenz in Höhe von 12 + Stufe des Zaubernden. Damit ein Zauber bei einer Kreatur mit Zauberresistenz wirken kann, muss der Zaubernde die Höhe der Zauberresistenz der Kreatur oder höher würfeln (1W20 + Stufe des Zaubernden)..

Waffe des Glaubens

GRAD: KLE 2

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

EFFEKT: Eine magische Waffe aus Energie

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Eine Nahkampfwaffe aus reiner Energie erscheint aus dem Nichts und greift Gegner auf Entfernung so an, wie der Kleriker sie lenkt. Sie kämpft gegen die vom Kleriker aufgezeigten Gegner, fängt mit ihrem Angriff in der Runde an, in der der Zauber gewirkt wurde und fährt in jeder weiteren Runde danach fort. Sie nutzt den Grund-Angriffswert des Klerikers als ihren Angriffsbonus (was ihr möglicherweise mehrfache Angriffe pro Runde erlaubt) und verursacht 1W8 Schaden pro Treffer..

Stinkende Wolke

GRAD: HXM 3

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 1 Runde/Stufe

EFFEKT: Wolke mit einem Ausbreitungsradius von 9 m und einer Höhe von 6 m

RETTUNGSWURF: Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Die Stinkende Wolke erschafft eine giftige und Übelkeit verursachende Dunstbank, die diejenigen behindert, die in der Wolke gefangen sind. Kreaturen, denen ein Rettungswurf misslingt, sind unfähig anzugreifen, Zauber zu wirken, sich auf Zauber zu konzentrieren etc. Die einzige Aktion, die der mit Übelkeit geschlagene Charakter dann noch ausführen kann, ist eine einfache Bewegung pro Zug. Diese Effekte halten so lange vor, wie der Charakter sich in der Wolke befindet.

Wahrer Blick

GRAD: KLE 5, HXM 6

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: 1 Minute/Stufe

ZIEL: Berührte Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Nein

Der Zaubernde verleiht dem Empfänger die Fähigkeit, alle Dinge so zu sehen, wie sie wirklich sind. Der Betroffene sieht durch normale und magische Dunkelheit, erkennt magisch verborgene Geheimtüren und sieht genau, wo sich Kreaturen oder Gegenstände unter den Einflüssen von Verschwimmen oder Standort vortäuschen befinden. Er nimmt außerdem unsichtbare Kreaturen und Gegenstände ganz normal wahr, durchblickt Illusionen und sieht verwandelte und veränderte Dinge in ihrer wahren Gestalt..

Vampirgriff

GRAD: HXM 3

REICHWEITE: Berührung

WIRKUNGSDAUER: Augenblicklich/2 Std. (siehe Text)

ZIEL: Eine lebende Kreatur

RETTUNGSWURF: Keiner

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Die Berührung des Zaubernden verursacht bei einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf 1W6 Schadenspunkte für je zwei Zauberstufen (maximal 10W6). Der Zaubernde erhält genauso viele vorübergehende Trefferpunkte, wie er Schaden verursacht. (Der Zaubernde kann jedoch niemals mehr Trefferpunkte erhalten als die momentanen Trefferpunkte des Ziels + 10 - was aber ausreicht, um das Opfer zu töten.) Die temporären Trefferpunkte verschwinden nach 2 Stunden wieder.

Spinnennetz

GRAD: HXM 2

REICHWEITE: Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

WIRKUNGSDAUER: 10 Minuten/Stufe

EFFEKT: Netz in einem Ausbreitungsradius von 6 m

RETTUNGSWURF: Reflex, keine Wirkung (siehe Text)

ZAUBERRESISTENZ: Ja

Spinnennetz erschafft eine vielschichtige Masse aus starken, klebrigen Fäden, die diejenigen wirkungsvoll festhalten, die hineingeraten sind. Die Fäden ähneln denen eines Spinnennetzes, sind aber weitaus länger und zäher. Jeder in Reichweite des Zaubers muss einen Reflexwurf ausführen. Wenn der Wurf misslingt, hängt die Kreatur fest. Eine verstrickte Kreatur erleidet -2 auf Angriffswürfe, -4 auf Geschicklichkeit, kann sich nicht bewegen und ihr muss ein Konzentrationswurf gelingen, um einen Zauber wirken zu können. Eine im Netz verfangene Kreatur kann sich befreien, wenn sie eine Runde darauf verwendet und ihr ein erfolgreicher Stärkewurf (SG20) gelingt. Sobald sie sich befreit hat (entweder durch den Reflexwurf oder einen späteren Stärkewurf), kann sich die Kreatur - wenn auch langsam – durch das Spinnennetz bewegen. Charaktere, denen der Rettungswurf gelingt, können sich ungehindert durch das Netz bewegen.

Monster

Arraccat

Arraccat sind aggressive Wesen, die sowohl über als auch unter der Erdoberfläche leben. Diese Kreaturen, halb Insekt, halb Katze, haben sechs Beine, von denen zwei nur noch rudimentär vorhanden sind. Die sechsäugigen Arraccat wurden einst von Magiern und Elfen erschaffen, um die Tiefen der Wälder zu bewachen. Im Laufe der Jahre sind die Arraccat in Myth Drannor völlig verwildert. Einzelnen Arraccat begegnet man oft unter Tage, während die Wesen an der Oberfläche eher zur Rudelbildung neigen. Ihre Bewegungen ähneln denen von Hyänen.

Drachenartige

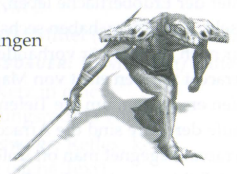
Diese Kreaturen sind Gerüchten zufolge entfernte Verwandte der Drachen. Die meisten dieser Wesen leben in der Wildnis und bilden dort Stämme. Obwohl die Drachenartigen vom aufrechten Gang her an Menschen erinnern, haben sie Gesichtszüge wie Drachen. Sie verfügen über Flügel, Klauen, Schwanz, Horn und eine Art Bart/Mähne, wie sie bei allen Drachen vorzufinden ist. Ihre Hautfarbe hat für gewöhnlich einen Braunton, der ins Dunkelrote geht.

Dunkelelfen

Diese gefürchteten bösen Kreaturen gehörten einst zur Gemeinschaft der Elfen, die immer noch die Wälder durchstreift. Jetzt leben diese Wesen allerdings in dunklen Höhlen und tiefen Tunneln unter der Erdoberfläche. Dort schmieden sie ihre schrecklichen Pläne gegen alles und jedes, das unter der Sonne wandelt. Dunkelelfen haben eine schwarze Hautfarbe und für gewöhnlich helles, oft weißes Haar. Sie sind kleiner und zierlicher als Menschen und erreichen nur selten eine Körpergröße von mehr als 1,50 Metern. Die Dunkelelfen haben im Laufe der Zeit eine eigene, „stille" Sprache entwickelt. Sie sind in der Lage, mit Handzeichen und Körpersprache zukommunizieren. In der Welt der Dunkelelfen gehören gewalttätige Auseinandersetzungen zum täglichen Leben. Man sollte daher nicht überrascht sein, wenn die einzeln oder in Gruppen wandernden Dunkelelfen, auf die man als Abenteurer treffen kann, stets kampfbereit sind. Alle Dunkelelfen tragen schwarze, leichte Rüstungen von feinster Qualität, die aus einer speziellen Stahllegierung mit Adamant hergestellt werden. Selbst die einfachen Kämpfer der Dunkelelfen tragen daher effektiv einen „Kettenpanzer +1". Dunkelelfen höherer Stufen verfügen meist über noch mächtigere Rüstungen. Alle Dunkelelfen werden in

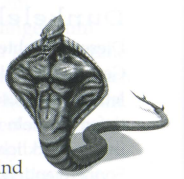
den Künsten der Magie geschult. Vielleicht ist es gerade dieser in der Gesellschaft der Dunkelelfen verbreitete Einsatz von Magie, der sie so widerstandsfähig gegen Zauber jeglicher Art macht. Dunkelelfen haben eine große Schwäche ... Tageslicht. Da

Echsenmenschen

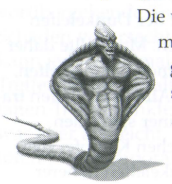


Die Echsenmenschen sind blutrünstige, reptilienartige Humanoiden. Sie finden ihre Nahrung durch Plünderungen und Raubzüge. Nur in seltenen Fällen und in äußerst friedlichen Gebieten leben sie als Jäger und Sammler. Ausgewachsene Echsenmenschen erreichen eine Größe zwischen ca. 1,80 Metern und 2,10 Metern und wiegen 200 bis 250 Pfund. Die Wesen haben eine dunkelgrüne, graue, oder braune Haut. Die Schwänze der Echsenmenschen, die eine Länge um einen Meter erreichen, eignen sich nicht zum Greifen von Objekten. Die Bekleidung der Echsenmenschen beschränkt sich auf Knochenketten und einfache Ornamente. Im Kampf agieren die Echsenmenschen einzeln und unorganisiert. Wenn sie dem Feind ebenbürtig oder überlegen sind, greifen sie zumeist frontal und in Massen an. Wenn sie in Anzahl und Kampfkraft unterlegen sind, oder sie sich auf ihrem Terrain befinden, werden sie zu heimtückischen, unberechenbaren Gegnern. Fallen und Hinterhalte gehören dann zu ihren bevorzugten Angriffsmethoden. Die im Kampf oft grausamen Echsenmenschen werden leicht durch Nahrung (z.B. einen getöteten Gegner) und kleine Kostbarkeiten abgelenkt. Dies führt häufig dazu, dass ein paar ihrer Opfer die Flucht gelingt. Echsenmenschen nehmen manchmal menschliche Geiseln, um sie zu versklaven, aufzufressen oder bei ihren seltsamen Kulthandlungen zu töten.

Naga (Wächter & Dunkle)



Die mit hoher Intelligenz und magischen Fähigkeiten ausgestatteten Wesen, sind schlangenähnliche Kreaturen mit Menschenköpfen. Naga haben glänzende Schuppen und erreichen im ausgewachsenen Zustand eine Länge von 3 bis 6 Metern. Ihre lidlosen Augen strahlen hell, fast leuchtend und ihre Wirbelsäule ist von scharfen, dreieckigen Auswüchsen bedeckt, die vom Hals bis zum Schwanz reichen. Naga sind weise und geduldig. Sie können stundenlang fast regungslos bleiben, um sich dann plötzlich und schnell in Bewegung zu setzen. Naga bevorzugen es, in einer Art Dämmerzustand zu verharren, der ihre Kräfte schont und Überraschungsangriffe gegen sie so gut wie unmöglich macht.



Die von einem süßlichen Duft umgebenen Wächter-Naga erkennt man an den grün-goldenen Schuppen, den silbernen Auswüchsen und den strahlenden, goldenen Augen. Ihren Namen erhielt diese Naga-Art durch ihre rechtschaffen gute Gesinnung, die sie zum idealen Bewacher von Schätzen eines gleichgesonnenen Wesens, oder zum Wächter gegen das Böse macht. Die Wächter-Naga

können Gift über eine Distanz von bis zu neun Metern auf Angreifer spucken und sind zudem in der Lage, Zaubersprüche von Klerikern einzusetzen.
Die dunklen Naga sind böse Artverwandte der Wächter-Naga. Ihre Färbung tendiert mehr zu schwarz, oder tiefem dunkelblau. Durch ihre Schädelform und die feinen, fast unsichtbaren Schuppen, ähneln sie vom Aussehen her riesigen Aalen. Der Biss der dunklen Naga ist nicht giftig. Die am meisten gefürchtete Waffe der Dunklen Naga ist ihre Fähigkeit, Magie einzusetzen. Dunkle Naga sind gegenüber allen bekannten Giften (normaler und magischer Natur) immun.

Ork

Die Orks sind aggressive, fleischfressende Säugetiere, die Stämme bilden und gemeinsam auf Jagd und Raubzüge gehen. Orks glauben, dass sie das von ihnen beherrschte Territorium stetig ausweiten müssen, um überleben zu können. Aus diesem Grund sind sie ständig in Kämpfe gegen Menschen, Elfen, Zwerge, Goblins und andere Ork-Stämme verwickelt. Orks unterscheiden sich in ihrem Aussehen, da sie sich häufig mit anderen Spezies paaren. Für gewöhnlich erinnern sie an primitive Menschen, mit grauer Haut und dickem Haar.
Orks haben eine etwas gebeugte Körperhaltung, einen leicht flachen Schädel und ihre Nase erinnert an eine Tierschnauze. Der häufig gezogene Vergleich zwischen dem Riechorgan von Schweinen und dem der Orks scheint allerdings mehr als ungerecht zu sein. Orks besitzen gut ausgeprägte Reißzähne, die perfekt an das Fressen von Fleisch angepasst sind, und kurze, spitze Ohren, die denen der Wölfe ähneln.
Die Schnauzen und Ohren der Orks haben einen leichten Stich ins rosafarbene. Ihre Augen sind mit denen der Menschen vergleichbar. Sie sind allerdings leicht rötlich und leuchten im Dunkeln etwas. Durch eine besondere Pigmentierung der Augen sind die Orks in der Lage, in der Dunkelheit zu sehen. Männliche Orks erreichen eine Körpergröße zwischen 1,60 Metern und 1,80 Metern. Die weiblichen Orks sind im Durchschnitt ca. 20 Zentimeter kleiner. Orks bevorzugen bei ihrer Kleidung Farben, die von den Menschen zumeist als abstoßend empfunden werden: Blutrot, Rostrot, Senfgelb, Gelbgrün, Moosgrün, Purpurgrün, Schwarzbraun. Ihre Rüstungen sind bis auf die Verschmutzung und häufig auch den Rost nicht weiter erwähnenswert.
Die Orks sprechen Orkisch, eine Sprache, die sich aus den alten Sprachen der Menschen und der Elfen entwickelt hat. Die Dialekte des Orkischen variieren von Stamm zu Stamm. Einige Orks haben zwar gelernt, die Sprachen anderer ortsansässiger Rassen zu sprechen, sie fühlen sich dabei aber mehr als unwohl. Manche der Orks verfügen außerdem über ein kleines und begrenztes Vokabular der Goblin-, Hobgoblin- und Oger-Dialekte. Das Leben ist für die Orks eine Aneinanderreihung von Kämpfen um Macht und Vorherrschaft.

Ormyrr

Manchen Sagen und Erzählungen nach stammen diese selten anzutreffenden Kreaturen aus einer anderen Dimension, oder sogar von einer anderen Welt. Viele glauben, dass sie sich irgendwie ihren Weg nach Faerûn gebahnt haben. Die Hautfarbe der Ormyrr variiert von hell bis leicht dunkel mit purpurnen Untertönen und ähnelt der Farbe von Pilzen. Sie erinnern an aufgerichtete Würmer und aus ihrem mächtigen Torso ragen zwei Armpaare hervor. Sie verfügen über ein mit Reißzähnen bewehrtes Maul und einen froschähnlichen Kopf. Ormyrr beeindrucken durch ihre Kraft, die es ihnen ermöglicht, mit jedem ihrer vier Arme mächtige Waffen zu führen, ohne dass sich dabei die Arme untereinander behindern. Zusätzlich dazu sind sie in der Lage, mit ihren Krallen anzugreifen, oder mit ihnen Pfeilwaffen auf den Gegner zu schleudern. Mache Ormyrr tragen Ketten aus den Schädeln der von ihnen getöteten Gegner. Abenteurer sollten der Tatsache gewahr sein, dass Ormyrr in den Schädeln oft Steine für Schlingen oder kleinere Waffen, wie beispielsweise Pfeile verbergen.

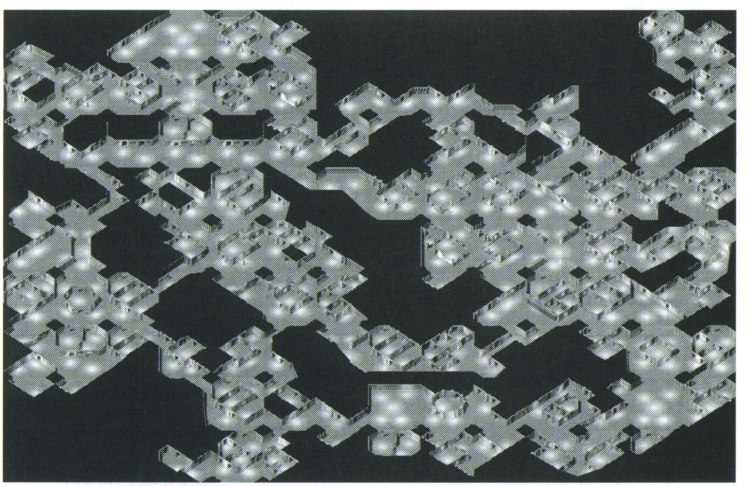
Untote

Myth Drannor ist von jenen erfüllt, die im Laufe der dunklen Kriege in seinen Mauern fielen und vom Bösen der Zeit aufgezehrt wurden. Abenteurer von nah und fern kennen die Geschichten von Untoten aller Art, welche die Höfe der einst blühenden Stadt, auf der Suche nach ihrem nächsten Opfer durchstreifen. Im Laufe des Abenteuers wird die Gruppe vielen verschiedenen Untoten begegnen. Die Abenteurer werden sich mit niederen Skeletten und Zombies, Furcht einflößenden Schatten und Todesalben und den mächtigsten Morghs und Ghuls konfrontiert sehen. Manche dieser Wesen stehlen Lebenskraft, andere sind in der Lage, mit ihrer Berührung zu lähmen.

Untote trifft man vornehmlich bei Nacht, in den Grüften und Gewölben der Stadt an. Ihre Immunität gegen Gedankenkontrolle, Vergiftungen und Lähmungen macht sie zu Gegnern, die man nicht unterschätzen sollte.

Die Großen Hallen im Überblick

Dieser Abschnitt wurde erstellt, um Ihnen einen kleinen Überblick über einen der ersten Bereiche in diesem Spiel zu vermitteln. Spieler, die nicht möchten, dass ihnen dieses Wissen offenbart wird, werden gebeten, diesen Teil zu überspringen. Unten sehen Sie eine Karte der dritten Ebene der Zwergen-Gewölbe, die auch als Große Hallen bezeichnet werden. Dieses Gebiet wurde in drei Sektionen unterteilt, auf die während des Spiels Bezug genommen wird.



Es folgen einige Tipps, die Ihnen beim Spielen von Nutzen sein werden:

- Speichern Sie oft ab, denn das Böse lauert in jedem Winkel von Myth Drannor
- Setzen Sie Markierungen auf der Karte, um die Gebiete zu markieren, zu denen sie noch einmal zurückkehren wollen (Beispiel: Verschlossene Türen)
- Erkunden Sie alles gründlich, in diesen verzweigten Hallen gibt es viele Geheimgänge
- Rastpunkte sind von großer Wichtigkeit; nur wenige Orte in Myth Drannor sind sicher. Merken Sie sich diese Orte gut
- Sehen Sie in Ihr Tagebuch, um die Notizen abzurufen und nachzuschlagen, welche Aufträge noch zu erfüllen sind

EPILOG

Am Ende einer jeden Reise steht der Abenteurer am Scheideweg. Am Ende des einen Weges liegen die Annehmlichkeiten der Zivilisation. Dort rufen, den Sirenen gleich, die warmen Betten, das Bier und die bekannten Gesichter der Heimat. Am Ende des anderen? Gefahr, Ungewissheit, Entbehrungen und ... Abenteuer. Die wenigen, die überlebten und ihre Geschichten von Myth Drannor erzählen können, sind froh, mit dem Leben davongekommen zu sein. Doch in den Tiefen der Nacht hören sie den Ruf der Geister, die noch immer in den Steinen wohnen und in ihrem Träumen ragen die stolzen Überreste der Türme in die Wipfel der Bäume ... Viele von ihnen machen sich ein weiteres Mal auf den Weg ...

Auf diesen letzten Seiten bietet Ihnen der Anhang Informationen, die Ihnen im Laufe Ihres Abenteuers nützlich sein könnten. Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Spiel haben, so lesen Sie bitte den Abschnitt „Technischer Support", wo Sie weitere Informationen und Kontaktinformationen erhalten. Zu guter Letzt finden Sie unter „Credits" noch die Namen der zahlreichen Mitarbeiter, die zusammengearbeitet haben, damit wir Ihnen **POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR** präsentieren können.

Tabelle A–1: Barbar

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Grundboni auf RW REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+2	+0	+0	Kampfrausch 1/Tag; Schnelle Bewegung
2	+2	+3	+0	+0	Reflexbewegung (GE-Bonus auf RK)
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Kampfrausch 2/Tag
5	+5	+4	+1	+1	Reflexbewegung (kann nicht ausmanövriert
6	+6/+1	+5	+2	+2	
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Kampfrausch 3/Tag
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Kampfrausch 4/Tag
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Kampfrausch 5/Tag

Tabelle A–2: Kleriker

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Grundboni auf RW REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	0	+2	+0	+2	Untote vertreiben
2	+1	+3	+0	+3	
3	+2	+3	+1	+3	
4	+3	+4	+1	+4	
5	+3	+4	+1	+4	
6	+4	+5	+2	+5	
7	+5	+5	+2	+5	
8	+6/+1	+6	+2	+6	
9	+6/+1	+6	+3	+6	
10	+7/+2	+7	+3	+7	
11	+8/+3	+7	+3	+7	
12	+9/+4	+8	+4	+8	
13	+9/+4	+8	+4	+8	
14	+10/+5	+9	+4	+9	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	

Zauber pro Tag								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
3	2	–	–	–	–	–	–	–
4	3	–	–	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–	–
5	4	3	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–
5	4	4	3	–	–	–	–	–
6	5	4	3	2	–	–	–	–
6	5	4	4	3	–	–	–	–
6	5	5	4	3	2	–	–	–
6	5	5	4	4	3	–	–	–
6	6	5	5	4	3	2	–	–
6	6	5	5	4	4	3	–	–
6	6	6	5	5	4	3	2	–
6	6	6	5	5	4	4	3	–
6	6	6	6	5	5	4	3	2
6	6	6	6	5	5	4	4	3

Tabelle A–3: Kämpfer

STUFE	GRUND-ANGRIFFSBONUS	GRUNDBONI AUF RW REF	WIL	ZÄH	SPEZIELL
1	+1	+2	+0	+0	ZUSÄTZLICHES TALENT
2	+2	+3	+0	+0	ZUSÄTZLICHES TALENT
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	ZUSÄTZLICHES TALENT
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	ZUSÄTZLICHES TALENT
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	ZUSÄTZLICHES TALENT
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	ZUSÄTZLICHES TALENT
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	ZUSÄTZLICHES TALENT
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	ZUSÄTZLICHES TALENT
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	ZUSÄTZLICHES TALENT

Tabelle A–4: Mönch

STUFE	GRUND-ANGRIFFSBONUS	GRUNDBONI AUF RW REF	WIL	ZÄH	SPEZIELL
1	0	+2	+2	+2	ENTRINNEN, BETÄUBENDER ANGRIFF, WAFFENLOSER SCHLAG
2	+1	+3	+3	+3	GESCHOSSE ABWEHREN
3	+2	+3	+3	+3	RUHIGER GEIST
4	+3	+4	+4	+4	
5	+3	+4	+4	+4	
6	+4	+5	+5	+5	
7	+5	+5	+5	+5	UNVERSEHRTHEIT DES KÖRPERS,
8	+6/+1	+6	+6	+6	
9	+6/+1	+6	+6	+6	VERBESSERTES ENTRINNEN
10	+7/+2	+7	+7	+7	KI-SCHLAG (+1)
11	+8/+3	+7	+7	+7	DIAMANTKÖRPER
12	+9/+4	+8	+8	+8	
13	+9/+4	+8	+8	+8	DIAMANTSEELE, KI-SCHLAG (+2)
14	+10/+5	+9	+9	+9	
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	VIBRIERENDE HANDFLÄCHE
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	KI-SCHLAG (+3)

A–4: Mönch

UNBEWAFFNETER ANGRIFFSBONUS	UNBEWAFFNETER SCHADEN*	BONUS AUF RK**	UNGERÜSTETE BEWEGUNGSRATE***
+0	1w6	+0	9 M.
+1	1w6	+0	9 M.
+2	1w6	+0	12 M.
+3	1w8	+0	12 M.
+3	1w8	+1	12 M.
+4/+1	1w8	+1	15 M.
+5/+2	1w8	+1	15 M.
+6/+3	1w10	+1	15 M.
+6/+3	1w10	+1	18 M.
+7/+4/+1	1w10	+2	18 M.
+8/+5/+2	1w10	+2	18 M.
+9/+6/+3	1w12	+2	21 M.
+9/+6/+3	1w12	+2	21 M.
+10/+7/+4/+1	1w12	+2	21 M.
+11/+8/+5/+2	1w12	+3	24 M.
+12/+9/+6/+3	1w20	+3	24 M.

* Kleine Mönche verursachen weniger Schaden (siehe Tabelle: „Kleine Mönche: Schaden und Bewegungsrate").

** Dieser Wert sowie der Weisheits-Modifikator des Mönchs werden zur RK des Mönchs hinzuaddiert (Wenn die Summe dieser beiden Werte keine positive Zahl ist, wird sie nicht hinzuaddiert). Der Bonus auf die RK entspricht 1/5 der Stufe des Mönches.

*** Kleine und zwergische Mönche sind langsamer (siehe „Schaden und Bewegungsrate kleiner Mönche").

Tabelle A–4a: Schaden und Bewegungsrate kleiner Mönche

STUFE	SCHADEN	BEWEGUNGSRATE
1–2	1w4	6 M.
3	1w4	7.5 M.
4–5	1w6	7.5 M.
6–7	1w6	10.5M.
8	1w8	10.5M.
9–11	1w8	12 M.
12–14	1w10	13.5 M.
15	1w10	16.5 M.
16–17	2w6	16.5 M.
18–20	2w6	18 M.

Tabelle A–5: Paladin

Stufe	Grund-Angriffsbonus	Grundboni auf RW			Speziell	Zauber pro Tag				
		REF	WIL	ZÄH		0	1	2	3	4
	+1	+2	+0	+0	Göttliche Würde, Handauflegen					
2	+2	+3	+0	+0	Aura der Tapferkeit, Böses niederstrecken	–	–	–	–	–
3	+3	+3	+1	+1	Untote vertreiben	–	–	–	–	–
4	+4	+4	+1	+1		–	–	–	–	–
5	+5	+4	+1	+1		1	–	–	–	–
6	+6/+1	+5	+2	+2		1	–	–	–	–
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	1	–	–	–
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	1	–	–	–
9	+9/+4	+6	+3	+3		2	1	–	–	–
10	+10/+5	+7	+3	+3		2	1	–	–	–
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		2	1	1	–	–
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4		2	1	1	–	–
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		2	1	1	1	–
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	1	–
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5		3	2	1	1	–
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		3	2	1	1	1

Tabelle A–6: Waldläufer

STUFE	GRUND-ANGRIFFSBONUS	GRUNDBONI AUF RW			SPEZIELL
		REF	WIL	ZÄH	
1	+1	+2	+0	+0	1. ERZFEIND
2	+2	+3	+0	+0	
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	
5	+5	+4	+1	+1	2. ERZFEIND
6	+6/+1	+5	+2	+2	
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	3. ERZFEIND
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	4. ERZFEIND
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	

ZAUBER PRO TAG			
1	2	3	4
1	2	3	4
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
1	–	–	–
1	–	–	–
1	–	–	–
1	–	–	–
1	1	–	–
1	1	–	–
1	1	1	–
1	1	1	–
2	1	1	–
2	1	1	1
2	2	1	1

Tabelle A–7: Schurke

STUFE	GRUND-ANGRIFFSBONUS	GRUNDBONI AUF RW REF	WIL	ZÄH	SPEZIELL
1	0	+0	+2	+0	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +1W6
2	+1	+0	+3	+0	ENTRINNEN
3	+2	+1	+3	+1	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +2W6, REFLEXBEWEGUNG (GE-BONUS AUF RK)
4	+3	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+4	+1	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +3W6
6	+4	+2	+5	+2	REFLEXBEWEGUNG (KANN NICHT AUSMANÖVRIERT WERDEN)
7	+5	+2	+5	+2	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +4W6
8	+6/+1	+2	+6	+2	
9	+6/+1	+3	+6	+3	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +5W6
10	+7/+2	+3	+7	+3	VERBESSERTES ENTRINNEN
11	+8/+3	+3	+7	+3	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +6W6
12	+9/+4	+4	+8	+4	
13	+9/+4	+4	+8	+4	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +7W6
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +8W6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	

Tabelle A–7: Hexenmeister

STUFE	GRUND-ANGRIFFSBONUS	GRUNDBONI AUF RW REF	WIL	ZÄH
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+1	+1	+1	+3
4	+2	+1	+1	+4
5	+2	+1	+1	+4
6	+3	+2	+2	+5
7	+3	+2	+2	+5
8	+4	+2	+2	+6
9	+4	+3	+3	+6
10	+5	+3	+3	+7
11	+5	+3	+3	+7
12	+6/+1	+4	+4	+8
13	+6/+1	+4	+4	+8
14	+7/+2	+4	+4	+9
15	+7/+2	+5	+5	+9
16	+8/+3	+5	+5	+10

ZAUBER PRO TAG								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
5	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	–	–	–	–	–	–	–
5	5	–	–	–	–	–	–	–
5	6	3	–	–	–	–	–	–
5	6	4	–	–	–	–	–	–
5	6	5	3	–	–	–	–	–
5	6	6	4	–	–	–	–	–
5	6	6	5	3	–	–	–	–
5	6	6	6	4	–	–	–	–
5	6	6	6	5	3	–	–	–
5	6	6	6	6	4	–	–	–
5	6	6	6	6	5	3	–	–
5	6	6	6	6	6	4	–	–
5	6	6	6	6	6	5	3	–
5	6	6	6	6	6	6	4	–
5	6	6	6	6	6	6	5	3

Tabelle A–8a: Dem Hexenmeister bekannte Zauber

STUFE	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1	5	2	–	–	–	–	–	–	–
2	5	2	–	–	–	–	–	–	–
3	5	3	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	1	–	–	–	–	–	–
5	5	4	2	–	–	–	–	–	–
6	5	4	2	1	–	–	–	–	–
7	5	5	3	2	–	–	–	–	–
8	5	5	3	2	1	–	–	–	–
9	5	5	4	3	2	–	–	–	–
10	5	5	4	3	2	1	–	–	–
11	5	5	5	4	3	2	–	–	–
12	5	5	5	4	3	2	1	–	–
13	5	5	5	4	4	3	2	–	–
14	5	5	5	4	4	3	2	1	–
15	5	5	5	4	4	4	3	2	–
16	5	5	5	4	4	4	3	2	1

Technischer Support

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere „Tipps und Tricks"-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:
0190 – 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.
Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 – 19:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:
01805 – 554938 (DM 0,24 / Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:
1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Allgemeine Informationen zu **POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR**, inklusive Upgrades, spezielle Angebote und Informationen zur Registrierung, finden Sie auf der (englischsprachigen) Website **www.poolofradiance.com**.

Credits

STORMFRONT STUDIOS

SPIELDESIGN:

Mark Buchignani, Ken Eklund, Sarah W. Stocker

PROGRAMMIERUNG

Spezialeffekte und Interface: David Yee

Multiplayer-Engine und Gameplay: M. Asad-uz-zaman, Jason Hail, Ken Vollmer

Grafik-Engine: Paul Melamed, Jamie Davis

Animations-Engine: Mark Danks, David Yee

Gameplay-Engine: Ken Vollmer, David Yee, Daryl O'Rourke

Wegfindungs- und Kollisionsroutinen: Bart Presnell, Jim Short

Dialog-Engine: David Yee, Mark Buchignani

Interface Engine: David Yee

Tools: Daryl O'Rourke, Lance Groody, Jamie Davis

Zusätzliche Programmierung: Alyssa Finley, Kenneth Hai-ping Chao, Lex Chesler, Paul Skibitske, Richard Weeks, Jim Hanson

ART

Art Director: Sergio Lobato

Charakter-Design: Sergio Lobato, Jeff Weir, J.R. Jones

Charaktermodell und Animation: Jeff Weir

EUmgebungsdesign: J.R. Jones, Martin Servante

Umgebungen: J.R. Jones, Martin Servante, David Clemons

Dungeon-Design und -erstellung: David Clemons

Interface: Jay Fitt

Spezialeffekte: Jeff Weir

Zusätzliches Layout und Design: Larry Rosenthal

Zusätzliche Grafik: : Scott Foust, Jay Davis

Additional Pathfinding Support: Martin Servante

SOUND

Sprachregie (USA): Andrew Boyd

Musik: Andrew Boyd, Robb Mills

Vocals (USA): Susan Marie Brecht, Mark Petrakis, Katherine Antheil
US-Samples mit freundlicher Genehmigung von Spectrasonics "Symphony of Voices"

Sound Design: Andrew Boyd, Robb Mills

Leiter Casting und Sprachaufnahmen (USA):: Reed Evans

Sprachaufnahmen und -bearbeitung: Robb Mills, Michael Barrett

Sprecher (USA): Brandi Catanese, Brian Vouglas, Gary S. Martinez, Kevin Blackton, Lucas McClure, Mark Petrakis, Maureen McVerry, Maya Roth, Mordecai O'Brien, Charles Paris, Roger Jackson, Rosanna Ferrera, Sheila Rahnama, Susan Marie Brecht, Tim Redmond, Valerie de Jose, Elizabeth Lansing

AUTOREN

Hauptautorin: Sarah W. Stocker

Co-Autor: Ken Eklund

Beratung Story: Jim Ward

Story und Dialoge: Sarah W Stocker, Ken Eklund

Weitere Autoren: Sean Lynn, Jack Mayer, Mark Buchignani

Encounter-Design: Mark Buchignani, Jack Mayer, Sean Lynn, Richard Wagenet

PRODUCT MANAGEMENT

Produtmanager: Jim Hanson, Alyssa Finley, Mark Buchignani, Lance Groody, Hudson Piehl

Produktionsassistent: Jeanne Young

Tester (Stormfront): Phill Gurevich, Sean Madden

Executive in Charge of Development: Don Daglow

CINEMATICS (Cinematic Art by Cyberlore Studios, Inc.)

Leitender Grafiker Filmsequenzen: David White

Grafiker Filmsequenzen: Michael Clarke, Scott LeBlanc, David Stokes

BESONDERER DANK AN:

Steve Borstead, Fred Aquino, Chris Carr, Adrian Earle, Ralf Knoesel, Gary Brubaker, David Bunnett, Robin Joss, Katie Kelly, Jaia Sun-Childers, Tim Larkin, Donna Buchignani, Emily Chen, Michele, Audrey and Natalie Piehl, I would like the thank my wife, Cindi, for being my wife, For Mr & Dr Stocker – see, all that D&D paid off!, Heather Austin-Weir, Ben, Rose, Lucy, Noah, Gloria Hanson, Jerry, Bobby, Phil, Mickey, Billy & Brent – danke für eure Motivation

Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.
Uses Miles Sound System. Copyright (c) 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

UBI SOFT ENTERTAINMENT

VP Produktentwicklung: Bret Berry

VP Business Development: Debbie Minardi

Leiter Produktentwicklung: Carl Norman

Leitender Producer: Dexter Chow

Producer: Garrett Graham, Jon Kromrey

Stellvertretende Producer: Chuck Yager, David Chapman

Marketing Directors: Jeff Hoff, Gary Keith

Senior Marketing Manager: Tena Lawry

PR-Manager: Michael Shelling, Terry Coleman, Marcus Beer

PR-Spezialist: Sharon O'Donnell

Internationale Koordinationr: Alexis Godard, Anne Blondel

Lokalisationsmanager: Coralie Martin, Judith Lucero

Lokalisations-Koordination: Joerg Becker, Hiromi Okamoto

Lokalisation: Philip Wang, Ben Etheridge, Mack Murray

Content-Manger: Fabrice Pierre-Elien

Installer-Programmierer: Deirdra Hendricks, Brian Fitz

Installer Art: Erik Lampi

Handbuchbearbeitung: Anathea Lopez, Marc Fortier, Chuck Yager

Manual Designer: David Gene Oh

QUALITÄTSSICHERUNG:

Leitender QS-Manager: Vansouk Lianemany

Stellvertretender QS-Manager: Steve Head

Leitender Tester: Lesley Mathieson

Primary Testers: Heather Jennings, Andy Davies, Kurt Maffei, Drew Gall, Carl Grande, Jess Sterzl

QA-Tester: Jason Gray, Sean Gallivan, Andrew Wise, Grayson Allder, Shawn Scroggins, Duane Jacobsen, Gabriel Reed, Jon Mahall, Larry Finch, George Xue, Dennis Pelham, Haven Rocha, Aaron Baxter, Joshua Ryan Bourque Bolin Queen, Erik Lampi, Mike Phelps, Clifton Von Allen, Ian Smith, Mike Sause, Walker Richardson, Brian Yager, Pam Franklin, Tyler Ludlow, Cory Ingerson, Jason Leek, Joel Lehmann, Gabriel Jones, Jason Zaro, Hughie Jackson, Cory Narog, D' Juan Bragg, Toby Abernathy, Phoenix Valencia, Steve Leong, Erik Andreassen

BESONDERER DANK AN:

Chuck Kroegel, Don Laabs, Dave Cobb, Caryn Mical, Todd Sitrin, Karen "KC" Conroe, Jacques Hennequet, Chris Carr, Randall Turner, Rick White, Russ Brown, Sara Guinness, Douglas Reilly, Richard Fielder, Fihnakis, Vinadri, Flagg, Matt "Soopah Teeeg" Tieger

WIZARDS OF THE COAST UND GENEHMIGUNGEN:

Jim Butler, Rene Flores, Jim Bishop, Kim Mohan, Dave Gross, Christopher Perkins, Bob Henning, Peter Archer, Sue Cook, Keith Strohm, David Wise, Anthony Valterra, Dale Donovan, Chris Pramas, Maureen Alvarado, Leslie Sanders, Patti Roakes, Rachel Hoagland, Carrie Bebris